

International Game Magazine

T.P.
Aprobat C.N.P.R.
Nr. 103/DC/035/1999
Valabil - 1999 -
INFODOT

LEVEL

LEVEL

Februarie 1999

25.000 lei



Brood War

Cel mai „ucigător” joc

Ce poate fi mai amuzant decât:

Rayman 2

Un joc mai mult decât „nebun”:

AMEN

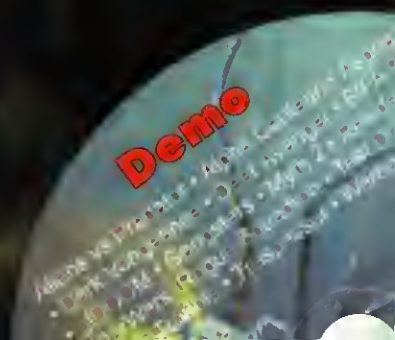
Creați o lume nouă în:

Anno 1602

Hexplore
Shogun
Redguard
Kanaan
Stratosphere
Mad Trax
Ares Rising

Unul din cele mai inovative jocuri:

Thief: The Dark Project





General Manager:

Dan Bădescu

Product Manager:Florian Răileanu
(Mr. President)**Secretar de redacție:**

Cătălina Lazăr

Redactori:Claudiu Levente (Claude)
Sergiu Zichil (Sergio)
Bogdan Drăgan (Wild Snake)
Nicolae Floristean (Nyk)
Marius Ghinea**Managing Editor:**

Daniel Dănilă

Grafică și DTP:

Sorin Gruia

Publicitate:Krisztina Brassai
Zsolt Bodola
Cătălin Radu Sterea**Marketing:**

Bogdan Bart

Contabilitate:Maria Parge
Eva Szaszka**Distribuție:**Ioana Bădescu
Leonte Mărginean**Adresa redacției:**B-dul Victoriei Nr.12
Et. 1 - 2200 Brașov**Adresa pentru****corespondență:**O.P. 13, C.P. 4,
2200 Brașov
Tel./Fax: 068/150886,
068/153108**E-mail:** level@chip.ro**Pentru distribuție contactați:**

AS-COM SRL, tel: 01/2228542

Pregătire Filme:

Artur REPRO LTD, Ungaria

Montaj și tipar:Veszpremi Nyomda RT,
UngariaLEVEL este membru fondator
al Biroului Român de Audit al
Tirajelor (BRAT).

Viitorul începe azi!

Vă spunem în unul din editorialele trecute că LEVEL vă va pregăti o serie de surprize în anul 1999. Iată că prima surpriză o s-o aveți în numărul de martie, când o să pregătim un relaunch de toată frumusețea. De fapt asta înseamnă că o să schimbăm structura, layout-ul și o să aducem o serie de îmbunătățiri în ceea ce privește modul de evaluare și prezentare al jocurilor. Cu alte cuvinte, o să sărim la următorul nivel sau stadiu, dacă vreți. Surprizele rămân surprize și nu o să dezvăluim aici nimic din ceea ce vom face. Tot ce vă pot spune este că sunt sigur că veți aprecia noua formă a LEVEL-ului. În numărul acesta nu s-a schimbat nimic, în afară de faptul că mai apare o rubrică nouă pe lângă cele existente: Eveniment. Aici veți putea citi cum am petrecut câteva zile de neuit în Praga.

Producătorii de jocuri ne-au pregătit pentru acest an o mulțime de titluri, care de care mai inovative și mai deosebite. O serie dintre acestea le așteptăm cu toții cu sufletul la gură. Și odată cu trecerea timpului, gamerii din România au devenit din ce în ce mai interesați de achiziționarea de jocuri cu licență. Este vorba de titluri precum Alien vs. Predator, care este de ultimă oră. Acesta este un semn îmbucurător atât pentru noi, cât și pentru distribuitorii oficiali existenți în țară. În același timp, tot mai multă lume a devenit interesată de Playstation. Dacă se vor aduna toate lucrurile enumerate mai sus o să obținem un vector pe direcția în care se îndreaptă piața jocurilor pe PC și console la noi în țară: crește și în curând (în vreo 2-3 ani) va exploda. Și trebuie să recunoaștem că până la explozia de care vorbeam mai înainte, un rol foarte important îl are mass-media. Revistele, ziarele și Internetul sunt de fapt instrumente prin care se găsesc adepți la o idee, o opinie și în ultimă instanță la un produs. Așa că: informați-vă corect și analizați bine toată informația pentru a trage în final o concluzie cât mai imparțială și mai exactă.

Ce s-a mai întâmplat pe piața jocurilor? Microsoft, EA, GT Interactive, I-Magic și alții se extind. Microsoft a intrat puternic și pe acest segment de piață și trebuie să recunoaștem că a lansat o serie de titluri extrem de reușite. EA este acum pe buzele tuturor, fiind la ora actuală cea mai cunoscută casă de jocuri din lume. Dacă lucrurile vor continua să meargă în această direcție, în câțiva ani marii producători se vor putea număra pe degete. Și deocamdată nu pot spune ce impact vor avea aceste modificări ale pieței asupra publicațiilor de specialitate și mai ales asupra gamerilor.

Înainte a încheia acest editorial în care am încercat să suprim câteva dintre temerile mele, aș mai vrea să vă spun că de curând am citit „Jocul lui Ender” de Orson Scott Card. Dragilor, dacă vă place cât de cât genul SF, atunci faceți cumva rost de această capodoperă. Este o carte absolut genială, care lansează o mulțime de idei noi. După ce veți fi citit această carte, veți fi cu siguranță alți oameni, veți privi jocurile cu alți ochi și veți juca punându-vă o serie de întrebări asupra viitorului planetei Pământ.

Mr. President



Editorial	3
Cuprins	4
Cuprins CD	6
Actualități	8
Eveniment	16

Lansarea Popoulos III de la Praga prezentată într-o manieră... originală!

First Look	
Kanaan	20

Un 3D shooter a cărui acțiune se desfășoară într-o lume dintr-o altă galaxie. Tu, agentul Gabriel Cain, trebuie să îți salvezi planeta. Go ahead and fight!

Planetscape	22
--------------------------	-----------

Povestea unui loc în care se adună toate retele din univers, un loc în care veți întâlni numai zombies, totul învăluit într-o atmosferă macabră. Brrr, cei de la Interplay au cu adevărat o imaginație bolnavă!

Shadowman	24
------------------------	-----------

Voodoo!!! Acesta este cuvântul de ordine în jocul de la Acclaim. Povestea este interesantă, dinamică, creând astfel un joc de adventure plin de mistere dar și de acțiune.

Amen: The Awakening	26
----------------------------------	-----------

În mileniul trei este pace și liniște. Asta până când... o parte a populației înnebunește. Rolul tău în acest first person shooter de la Cavedog este, bineînțeles, să salvezi lumea și să descoperi misterul nebuniei.

Preview

Actua Soccer 3	30
-----------------------------	-----------

Fotbal la puterea a treia! Cei de la Actua Sports vor cu siguranță să facă din noi campioni. Noi șmecherii, o grafică deosebită și multe alte opțiuni fac din acest joc o modalitate deosebită de a vă...mănca timpul pe pâine.

Conquest: Frontier Wars	32
--------------------------------------	-----------

Space, the final frontier. Cam asta este esența acestui joc de strategie de la Microsoft. Vei comanda unități, vei cerceta, vei construi și vei întâlni o groază de creaturi necunoscute.

TZAR	34
-------------------	-----------

Un RTS cu o grafică superbă, un amestec între Knights& Merchants, AOE, Warcraft și Total Annihilation. Vei avea de desfășurat o luptă în finalul căreia va trebui să îți recâștigi regatul.

Mad Trax	36
-----------------------	-----------

Nebunia vitezei proliferază!. Mașinile viitorului se aliniază la start pentru a vă oferi o cursă fulminantă!

Shogun	38
---------------------	-----------

Istoria și obiceiurile Japoniei au rămas încă un mister pentru lumea occidentală. Pentru a-i descoperi misterele, joacă acest RTS în care va trebui să lupti pentru titlul de Shogun.

Rayman 2	40
-----------------------	-----------

Ce este mic, simpatie, cu mâinile și părul prin aer și trece printr-o sumedenie de întâmplări haioase?

Review

Tiger Woods 99	44
-----------------------------	-----------

Cine nu a auzit de acest monstru sacru al golfului? Dacă nu sunteți un pasionat al acestui sport, veți deveni cu siguranță după ce veți juca acest joc.

Stratosphere	46
---------------------------	-----------

Veți avea de construit o fortăreață în aer pe care va trebui să o conduceți și să o apărați de dușmani cum știți voi mai bine. O strategie real-time care vă va acapara cu siguranță.

Ares Rising	48
--------------------------	-----------

Un viitor destul de sumbru, plin de războaie spațiale în care misiunea ta este să apri... o femeie enigmatică.

Anno 1602: Creation of a New World	54
---	-----------

Un joc de strategie bazat pe dezvoltare economică, în care misiunea ta este să creezi o nouă lume în teritoriile de-abia descoperite.

Quest for Glory V: Dragon Fire	56
---	-----------

Acest joc se vrea a fi cel mai bun din celebra serie Quest for Glory.

Brood War 58
Măcelul de pe Battle.net continuă cu trupe și strategii noi.

Emergency: Fighters For Life 60
Alarma a sunat din nou. Timpul înseamnă vieți salvate. Acționează rapid și încearcă să salvezi cât mai multe vieți. Pompierii, salvarea și poliția se află sub comanda ta.

Redguard 62
O aventură de la Bethesda care vă va duce într-o lume visată cu siguranță de voi: cea a corsarilor.

Hexplore 64
Valva care s-a făcut în jurul acestei realizări a celor de la Helio Visions s-a dovedit a fi fără teme. Deși jocul se bazează pe un engine puternic, realizarea sa lasă de dorit.

Thief: The Dark Project 66
Dacă Robin Hood ar fi jucat acest joc, ar fi fost cu siguranță mândru. Nobilii cei corupți au acum de ce se teme pentru bogățiile lor: tocmai și-a făcut apariția un hoț...

Review Special

Microprose 70
Un adevărat titan al jocurilor pe calculator, cel care a adus la viață cele mai frumoase vise ale gamerilor.

Grand Prix II 71
Legenda continuă într-o grafică mai bună și un realism desăvârșit.

Star Trek: A Final Unity 72
Universul Star Trek nu a dus lipsă niciodată de fani, nici măcar de cei obsedați de calculatoare.

X-COM: Enemy Unknown 74
Primul joc al unei serii care a trimis gamerii în cele mai înalte straturi ale atmosferei.

Master of Orion 2: Battle of Antares ... 75
Lansat pentru a suplini lipsurile lui Master of Orion, a reușit să-și depășească predecesorul la toate capitolele.

Grand Prix Manager 76
Să fii pilot de Formula 1 este frumos, dar să fii omul din umbra lui, omul care-l duce spre victorie...

Civilisation 2 77
Civilization a fost piatra de lansare a strategiilor turn-based, iar Civ2 a dus mitul mai departe.

Filme

Enemy of the State 78
Mister și intrigi în jurul unei agenții de securitate.

Fun Stuff 80
You must see that!!! Ho ho ho! Ha ha ha! Hi hi hi!

Playstation

Crash Bandicoot: Warped 82
Un vulpoi șiret și o serie de aventuri trăznite.

Spyro the Dragon 84
Un mic dragon care scoate flăcări, face ravagii dar totuși este foarte simpatice.

Hardware 86
Sound Blaster Live! sub lupa specialistului.

Multimedia

The Art of Listening..... 90
Ascultă-ți muzica! sau despre arta de pătrunde în lumea fabuloasă a sunetelor muzicale.

„Discover ...“ 92
„Discover „Geography”/„History”/„Math”/„Science”/„English””, cred că acest titlu este de ajuns pentru a vă imagina cam ce conțin aceste CD-uri

Chat room 94
Let's talk about you and me!!!





Aliens vs Predator – Fox/EA

Jucând rolul unui Predator va trebui să-ți croiești drum printr-un loc plin de alieni. În versiunea demo a celui mai așteptat action 3D din primăvara aceasta, va trebui să distrugi trupele speciale ale marinei.

Alpha Centauri – Firaxis/EA

O nouă strategie turn-based de la Sid Meier, realizatorul legendarului Civilization, a cărei acțiune se va desfășura de data aceasta în spațiu. Aici vei avea de descoperit noi locuri, vei avea de construit baze, de inventat noi tehnologii...

Asghan – Silmarils/Grolier

Un joc fantezist gen Tomb Raider, unde gamerul va juca rolul prințului Asghan care are misiunea de a salva lumea de forțele răului.

Dark Vengeance – GT

Acțiune 3D fantezistă cu un sistem de control absolut teribil, unde vei avea de luptat împotriva întinericului.

Deer Avanger – Simon & Schuster

Unul dintre cele mai trăznite jocuri al tuturor timpurilor! Un joc de vânatoare, în care cerbii se supără, iau niște arme în piciorare și pleacă la vânatoare de vânatori.

FIFA 99 – EA

În fiecare an lumea sărbătorește trecerea în Anul Nou. Păstrând tradiția, EA va lansa în curând o nouă versiune a celui mai bun joc de fotbal din zilele noastre.

glDOOM

Cea de-a cincea aniversare este celebrată de modificarea neoficială a lui Bruce Lewis, suportând plăci 3D. Instalezi episodul shareware și update-ul acestuia în același director. Este necesar driverul OpenGL – cei care posedă 3Dfx îl vor găsi în „Drivers”.

Gangsters – Eidos

Fiind un gangster șef, va trebui să comanzi o trupă de criminali... Îi poți folosi pentru a jefui bănci, să omori oponenți, să mituiești etc.

Myth 2 – Bungie/GT

Unul din cele mai reușite jocuri de strategie 3D. Cei care au jucat prima versiune o să fie înnebuniți după această continuare.

Resident Evil 2

Cel mai cumplit coșmar devine realitate. Orașul Racoon este plin de zombii însetați de sânge. Și numai tu poți afla ce se întâmplă... dacă supraviețuiești. Versiunea pentru PC a unui reușit joc pentru PSX.

StarWars: Rogue Squadron – LucasArts/Activision

Death Star este distrusă, însă cei mai buni piloți ai rebelilor tot mai au de furcă cu inamicii.

Test Drive 5 – EA

Ultimul joc Test Drive nu este la fel de reușit ca fantasticul Need for Speed 3, însă ai putea avea și altă părere...

Thief – Looking Grass/Eidos

Primul action 3D în care gamerul mai are și altceva de făcut decât să omoare tot ce întâlnește. Astfel, va trebui să te furișezi să nu te audă și să te vadă gârziile, va trebui să fii un adevărat profesionist în arta de a ucide.

Tonic Trouble – UbiSoft

Un joc 3D platformă extrem de reușit! Nu are limită de vârstă!

Trespasser – DreamWorks/EA

Acțiune/aventură 3D fantastică, numai dacă aveți un sistem ceva mai performant. Dacă nu... îmi pare rău pentru voi!

Warhammer: Chaos Gate – Mindscape

Strategie turn-based din lumea Warhammer 40000, unde vei lupta împotriva Chaos Lord-ului Zymran.

Hotshots

Clans

Un RPG reușit, în genul Diablo, de la o serie de companii necunoscute. O mulțime de quest-uri, anime, magii, povești fantastice și suport pentru rețea.

Gorky 17

Povestea sci-fi/horror este esențială pentru acest RPG de la echipa poloneză Metropolis. Oferă o grafică reușită, nivele interactive, persoane pe care trebuie să le omori sau să stai de vorbă cu ele... și multe altele.

Hired Guns

Remake-ul clasicului action/adventure pentru Amiga, aduce pe PC-uri atmosfera trăznită a originalului, modificări ale multiplayer-ului și o grafică rapidă (engine Unreal).

Klingon Academy

Noua simulare Star Trek are o nouă poveste care începe de data aceasta în noua Academie Klingoniană și în afară de misiuni/nave/arme, veți admira și grafica extrem de reușită.

Loose Cannon

Un nou joc de acțiune de la realizatorul jocurilor Crusader, care este o combinație între luptele de mașini (cu posibilitatea de a configura vehiculele) și acțiune third person (de asemenea cu o mulțime de arme) într-o grafică superbă.

Rage of Mages 2

Continuarea unui RPG de succes. Nu vă așteptați la modificări majore! A fost îmbunătățită doar grafica, noi quest-uri, caractere, magii etc.

Rainbow Six: Eagle Watch

Mission Pack pentru jocul de strategie de mare succes. Nu oferă prea mult, numai trei arme noi, noi caractere și noi misiuni (Big Ben, Taj Mahal, etc.).

Starlancer

Simulare spațială de la realizatorii Wing Commander. Va fi în genul Privateer și va avea o serie de misiuni non-lineare, arme variate, promoții, suport pentru rețea și grafică superbă.

Steel Rebellion

O echipă norvegiană mai puțin cunoscută aduce ceva nou în rândul real-time-urilor. Nu există management de resurse, numai concentrare asupra strategiilor bătăliilor, cu posibilitatea de a conduce orice vehicul...

Summoner

RPG fantastic de la cei care-au realizat Freespace, care dispune de un engine 3D reușit, o interfață simplă de folosit și sistem de luptă, o poveste profundă, dezvoltare de caracter și suport pentru rețea.

Swords & Sorcery

Un RPG de la Westwood care promite a fi extrem de reușit. Astfel, în această vară vom putea admira unul din cele mai reușite RPG-uri fantastice.

Unreal Tournament

Unreal dispune de un engine superb și a fost vândut extrem de bine în toată lumea. Astfel, expansiunea acestui joc stă să vină, la fel ca și continuarea și Unreal Tournament, concurent al jocului Quake 3 Arena, realizat numai pentru rețea.

Shareware

MOPY Fish

Tamagocci virtual al peștelui Mopy.

WinAmp v. 2.08

Din nou, cea mai nouă versiune a player-ului MP3, MOD, S3M.

Virusscan v.4.0.2

Cea mai nouă versiune a renumitului program antivirus, care folosește engine-ul din Dr. Solomon, E-Mail Scan, Internet Filter, module Download Scan, detectarea a 24,707 virusi etc.

3DfxOpenGL.

Driver OpenGL pentru plăcile bazate pe 3Dfx Voodoo necesar pentru jocul glDoom. După instalare redenumiți fișierul 3Dfxopengl.dll în opengl32.dll, pe care-l veți copia apoi în același director în care există glDoom.exe.

Updates

Falcon 4.0v. 1.03

Fallout 2v. 1.02D

glDOOM v. 0.94e

Grim Fandango v. 1.01

Half-life v. 1.0.0.6

Heretic 2v. 1.01

King's Quest 8v. 1.0.0.2

Railroad Tycoon 2v. 1.03

Return To Krondor v. 1.06

Tommy Raider 3Patch 1

Dirty Little Helper

Căutați vreun cheat, trainer sau walkthrough? Atunci îl veți găsi pe DLH.

Desktop-themes

Fallout 2

FIFA 99

Lionking

Final Fantasy 8

FLASH

Sony Playstation în 50 de milioane de exemplare

De când Sony Playstation a apărut în România, în mai puțin de un an, numărul de copii vândute a depășit 50 de milioane. Acest succes este datorat în primul rând calitatii produsului, care este considerat unul dintre cele mai bune din lume. De asemenea, datorită prețului redus, care este de aproximativ 100.000 de lei. Sony a anunțat că va produce încă 50 de milioane de copii, ceea ce înseamnă că până la sfârșitul anului 1999, numărul de copii vândute va depăși 100 de milioane. Acest succes este datorat în primul rând calitatii produsului, care este considerat unul dintre cele mai bune din lume. De asemenea, datorită prețului redus, care este de aproximativ 100.000 de lei.

Sony și Western Digital

De când Sony și Western Digital au început să lucreze împreună, numărul de copii vândute a depășit 50 de milioane. Acest succes este datorat în primul rând calitatii produsului, care este considerat unul dintre cele mai bune din lume. De asemenea, datorită prețului redus, care este de aproximativ 100.000 de lei. Sony a anunțat că va produce încă 50 de milioane de copii, ceea ce înseamnă că până la sfârșitul anului 1999, numărul de copii vândute va depăși 100 de milioane. Acest succes este datorat în primul rând calitatii produsului, care este considerat unul dintre cele mai bune din lume. De asemenea, datorită prețului redus, care este de aproximativ 100.000 de lei.

Vampire: The Masquerade – Activision

Nihilistic Software și Activision au aruncat pe site primele screenshot-uri ale RPG-ului Vampire: The Masquerade. Unul dintre acestea este imaginea eroului principal Christof. Acest joc produs de Nihilistic Software își are originile în seria de jocuri cu vampiri scoasă de White Wolf Publishing. Vampire: The Masquerade este povestea vieții unui vampir (sau mă rog, viața de după), o viață destul de lungă ce se întinde cam pe vreo 800 de anișori.

Din cele câteva zvonuri care au ieșit din studiourile Nihilistic, se pare că din punct de

vedere tehnologic jocul va fi o reușită, un engine modern combinat cu o grafică cum zic americanii „stunning”. Povestea ne va trimite în World of Darkness unde ne vom întâlni cu o mulțime de personaje, vom rezolva puzzle-uri și vom avea parte de acțiune (normal, nu?). Vampire: The Masquerade este primul joc produs de Nihilistic Software, o companie nouă ce are printre membrii fondatori pe veteranii Ray Gresko, Robert Huebner și Steve Tietze. Dintre operele acestei echipe e de ajuns să amintim un Dark Forces, Descent, Jedi Knight, Quake Mission Pack 2 pentru a vă putea aștepta la un produs de calitate. Din păcate, după cum au lăsat să se înțeleagă, nu-l vom vedea în magazine mai devreme de toamna lui '99.



Seven Kingdoms II în beta test

În vremuri îndepărtate, oamenii luptau pentru supraviețuire împotriva unor rase de creaturi cunoscute mai pe larg sub numele de Frythans. Aceste ființe au împins lumea într-o perioadă de întuneric și distrugere. Astăzi lumea se luptă cu nerăbdarea care-i cuprinde în perioada dintre anunțarea unui joc și lansarea acestuia. Pentru cei care au pierdut zile și nopți cu Seven Kingdoms, această perioadă de așteptări se apropie de sfârșit. Creatorul seriei, Trevor Chan, aproape a terminat și continuarea, și ce este mai important, fiecare detaliu și element al jocului a fost îmbunătățit vizibil. Iar vestea cea bună este, (hai să nu vă mai țin în tensiune), cu toate că jocul va mai sta câteva luni în studiouri, Enlight Software împreună cu I-Magic organizează un beta test pentru Seven Kingdoms II. 200 de fani vor fi selecționați pentru a-și da cu părerea vis-à-vis de produsul atât de așteptat. Aceștia vor avea șansa de a examina înaintea tuturor noua grafică, ce include o perspectivă izometrică,

noi efecte speciale. Tot ei se vor confrunta cu Frythans, care au devenit atât de puternici și de activi încât pentru a avea vreo șansă în fața lor trebuie să te folosești de tot ajutorul de care dispui, inclusiv cel al aliaților. Cu o mulțime de trupe și clădiri noi, precum și aproximativ 15 creaturi noi, testerii vor fi ocupați vreme îndelungată.

Pentru a putea participa la acest beta test, trimiteți un e-mail la 7k@enlight.com cu titlul „7KII: AV Beta Application”, includeți de asemenea sistemul de care dispuneți și experiența pe care o aveți în domeniul jocurilor. Din păcate pentru noi până va apare acest număr ședințele de beta test vor fi începute de mult, ele fiind anunțate pentru începutul lui ianuarie.



IN BUCUREȘTI

PC-CD

FLASH

Bloodshot – o moarte prematură

David West, creatorul serialului Bloodshot, a anunțat că va fi ultimul joc din seria Bloodshot. Acesta va fi ultimul joc din seria Bloodshot, care va fi lansat în anul 1999. Acesta va fi ultimul joc din seria Bloodshot, care va fi lansat în anul 1999. Acesta va fi ultimul joc din seria Bloodshot, care va fi lansat în anul 1999.

Commandos: Beyond the Call of Duty

Comandoii din Beyond the Call of Duty vor fi din nou în acțiune. Acesta va fi ultimul joc din seria Commandos, care va fi lansat în anul 1999. Acesta va fi ultimul joc din seria Commandos, care va fi lansat în anul 1999.

EverQuest

EverQuest va fi lansat în anul 1999. Acesta va fi ultimul joc din seria EverQuest, care va fi lansat în anul 1999. Acesta va fi ultimul joc din seria EverQuest, care va fi lansat în anul 1999.

Turneu Starcraft: Brood War

Un turneu Starcraft: Brood War va fi organizat în anul 1999. Acesta va fi primul turneu Starcraft: Brood War din România. Acesta va fi primul turneu Starcraft: Brood War din România.

Alpha Centauri gata să iasă din găoace

Firaxis și Electronic Arts s-au hotărât în sfârșit să dea o dată mai certă a apariției lui „Alpha Centauri”. După ce la sfârșitul lui decembrie au lansat demo-ul jocului, au anunțat că cel târziu în februarie va fi urmat și de varianta full. Aceasta deoarece încă mai au probleme cu... traducerea jocului, ei dorind să lanseze jocul în același timp într-un număr cât mai mare de țări (ce tare ar fi să vedem un Alpha Centauri în română). Demo-ul are cam 20 de meci și ne va lăsa să jucăm 100 de turnuri. În acest timp vor putea fi construite zece baze și se va ajunge cu cercetarea până la nivelul cinci. Oricare dintre cele șapte fracțiuni vor fi

disponibile în acest demo, fiecare cu calitățile, slăbiciunile și strategiile lor. Versiunea full conține cinci moduri de a termina învingător, 32 de proiecte secrete prezentate în full motion video, mult mai multă tehnologie, unități, hărți, clădiri și bineînțeles multiplayer.

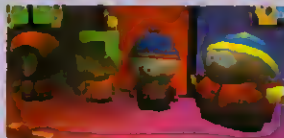


Battlecruiser: 3020 AD – Interplay

Cei de la Interplay vă pregătesc o surpriză pentru 1999 și aceasta poartă numele de Battlecruiser: 3020 AD. Ați auzit bine, firma producătoare nu se va opri la Battlecruiser: 3000 și va încerca să se ridice la înălțimea așteptărilor gamerilor. Oricum, meseriașii de la Interplay vor să scoată o versiune super care să se potrivească cu acest sfârșit de mileniu. Designer-ii lucrează deja la un film de prezentare în care navele Galactan Class Battlecruiser și Renegade Class Interceptor sunt surprinse în acțiune în jurul stației stelare GALCDM. Jocul va conține peste 45 de trăsături cu totul noi în comparație cu versiunile precedente. Una dintre cele mai importante este aceea că acum ai posibilitatea să construiești baze și orașe pe alte planete și stații stelare setate în joc. Suportul multiplayer, care nu putea să lipsească, va face tot deliciul jocului. Cei care au îndrăgit primele versiuni vor fi cu siguranță încântați la aflarea acestei vesti. Așadar pregătiți-vă pentru tot ce este mai rău, Battlecruiser contraatacă,

South Park

Dacă unele personaje celebre au primit propriul joc (un exemplu fiind binecunoscuta familie Simpson), de ce nu ar primi și personajele care au



interpretat atât de bine filmul cu un mare succes intitulat „Spiritul Crăciunului” un joc care să apară atât pe PC cât și pe Nintendo. Deci cele patru personaje, în ordinea din poză Kenny, Kyle, Stan and Cartman vor juca într-un first-person shoot'em up, bineînțeles că într-un mediu 3D care i-a caracterizat atât de bine până acum. Chiar și cei care văd aceste personaje pentru prima dată s-ar fi așteptat ca jocul care le va conține caracterele să fie un action sau adventure în loc de 3D shooter. Pe scurt, acțiunea jocului, după cum ne așteptam, se petrece în South Park și povestea jocului este scurtă: o cometă a aterizat în acest oraș și misiunea ta este să aduci liniștea în oraș. Poți juca ca unul din cele patru personaje în modul single-player, iar în multiplayer vei putea alege dintre toate personajele care apar în film (Santa, Jesus, Chef, Big Gay Al, Mephisto și Mr.Hat). Armele variază foarte mult și cum este de așteptat sunt niște jucării, personajul începând cu niște bulgări de zăpadă pentru ca mai târziu să intre în posesia unor arme trănzite care: lansatoare de vaci, găini care aruncă ouă. Totul este posibil în South Park!



Apple

Noutăți la Macworld

Cu ocazia Macworld Expo din San Francisco, Apple a lansat o nouă linie de iMac-uri mai rapide disponibile acum în cinci culori: Blueberry (afină), Lime (lămâie crudă), Tangerine (mandarină), Strawberry (căpsună) și Grape (strugure). Noile iMac-uri nu au numai culori diferite ci și un procesor mai rapid – PowerPC G3 la 266Mhz, un harddisk de 6GB, controller grafic ATI Rage Pro și 6MB de memorie video.

Totodată, la Macworld, Apple a lansat și o nouă linie de Power Macintosh G3 împreună cu trei noi monitoare Apple Studio Display și sistemul de operare Mac OS X Server. Noile sisteme Power Macintosh G3 sunt cele mai puternice de până acum, incluzând noul procesor G3 bazat pe cupru, rulând până la 400Mhz, acceleratoarea grafică 2D/3D ATI Rage 128, USB, ADB și 10/100Base-T Ethernet, toate într-o carcasă translucidă minitower. Noua linie de monitoare include modelele Apple Studio Display- Color Sync-21", Apple Studio Display-17" și Apple Studio Display-15" flat-panel.

Sistemul de operare Mac OS Xserver este construit pe microkernelul Mach și pe BSD 4.4 și include serverul de aplicații WebObjects și serverul web HTTP Apache.

Informații: IRIS S.A.
Tel: 01/232 1047

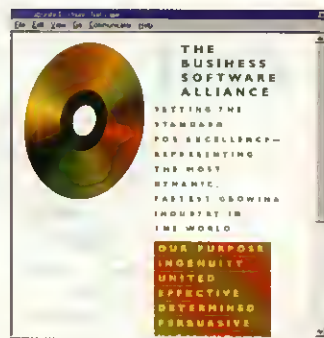


3Dfx achiziționează STB Systems

3Dfx va achiziționa cel mai cunoscut producător de plăci grafice din lume: STB Systems. Acest lucru va duce la extinderea supremației 3Dfx, iar pentru utilizatorul final va aduce posibilitatea de a achiziționa soluții grafice complete și performante. Bazată pe prețurile de închidere din 11 Decembrie, tranzacția este evaluată la



aproximativ 141 de milioane de dolari. Fuziunea se va termina în luna martie 1999 datorită aprobărilor care trebuie obținute din partea tuturor acționarilor. Punctele-cheie ale tranzacției sunt de a oferi clienților OEM și celor de retail o singură sursă pentru plăci cu brand 3Dfx pentru o mai mare stabilitate a prețului, de a oferi capacități mai mari de producție și o mai mare calitate, precum și de a oferi soluții grafice mai accesibile din punct de vedere al prețului. STB Systems este cunoscut ca fiind unul dintre cei mai mari producători de acceleratoare multimedia. Totodată STB a realizat o serie de controller grafice de calitate și drivere video care aduc îmbunătățiri substanțiale software-ului folosit. 3Dfx realizează procesoare media 3D, software și tehnologii conexe care sunt destinate creării unei experiențe 3D pe toate platformele electronice de entertainment. În acest moment produsele 3Dfx include familia de acceleratoare Voodoo: Voodoo3, Voodoo2, Voodoo Graphics și Voodoo Banshee. 3Dfx speră că prin rețeaua de distribuție a STB, chip-urile Voodoo (care sunt folosite și de Diamond Multimedia și Creative Labs) să devină mult mai cunoscute.



astăzi în peste 65 de țări, pirateria software continuă să fie o amenințare pentru economiile din toate țările.

Informații: Dnntologic
Tel: 01/30 33 100

FLASH

Hasbro a anunțat jocuri Windows CE

Hasbro Interactive, o companie care dezvoltă jocuri pentru consolele de jocuri, a anunțat că va lansa o serie de jocuri pentru Windows CE. Aceste jocuri vor fi dezvoltate în colaborare cu Microsoft și vor fi disponibile pe dispozitivele care rulează Windows CE, cum ar fi PDA-urile și dispozitivele de calcul portabile. Hasbro Interactive va lansa primul joc în această serie, intitulat "The Legend of Zelda: The Wind Waker", care va fi disponibil pe dispozitivele care rulează Windows CE în luna octombrie a anului 1999.

Microsoft cumpără FASA Interactive

Microsoft a anunțat că va cumpăra FASA Interactive, o companie care dezvoltă jocuri pentru consolele de jocuri. FASA Interactive este cunoscută pentru jocurile sale de strategie în timp real, cum ar fi "The Lord of the Rings: The Two Towers" și "The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring". Microsoft va achiziționa FASA Interactive pentru a-și extinde portofoliul de jocuri pentru consolele de jocuri și pentru a-și consolida poziția pe piața jocurilor de strategie în timp real. Tranzacția este evaluată la aproximativ 100 milioane de dolari și va fi finalizată în luna octombrie a anului 1999.

Mission Pack pentru Rainbow Six

Ubisoft a anunțat că va lansa un nou pachet de misiuni pentru jocul "Rainbow Six". Acest pachet de misiuni va fi disponibil pe platformele PC și PlayStation 2 și va conține șase misiuni noi, care vor fi dezvoltate în colaborare cu Ubisoft și cu echipa de dezvoltare a jocului. Pachetul de misiuni va fi disponibil în luna octombrie a anului 1999.

Corel: In sfârșit în BSA

Corporația Corel a aderat la BSA (Business Software Alliance) ca membru care va acționa în întreaga lume. Corel va participa la toate campaniile anti-piraterie din Europa, Asia, America de Nord și Sud și în Africa de Sud. Compania a acționat până acum în cadrul altor asociații anti-piraterie, iar anul trecut a desfășurat o serie de acțiuni de amnistie în Europa de Est pentru a descuraja folosirea de produse ilegale sau provenind din canalele gri. Pirateria software a cunoscut un impact economic deosebit asupra economiei mondiale. În întreaga lume, rata pirateriei software este de 40%, și a costat numai industria Statelor Unite în 1997, peste 11,4 miliarde de dolari. Deși acțiunile și membrii BSA s-au înmulțit, fiind prezenți

FLASH

BankHeist

Se numește BankHeist primul joc de acțiune pentru PC care folosește tehnologia 3D de ultimă generație. Într-o lume în care banii sunt tot ce contează, un grup de criminali decide să jefuiască o bancă. Pentru a realiza acest lucru, trebuie să fure unelte speciale care să le permită să pătrundă în interiorul băncii și să fure banii. BankHeist este un joc de acțiune în primul rând, dar are și elemente de strategie. Pentru a reuși, trebuie să planifici bine atacul și să ai grijă să nu fii prins de poliție.

Magic&Mayhem

Magia este o forță puternică, dar poate fi folosită și în scopuri rele. În Magic&Mayhem, trebuie să controlezi o forță magică și să o folosești pentru a câștiga. Jocul este un joc de strategie în timp real, în care trebuie să controlezi o armată de magicieni și să îi folosești pentru a câștiga. Magic&Mayhem este un joc de strategie în timp real, în care trebuie să controlezi o armată de magicieni și să îi folosești pentru a câștiga. Magic&Mayhem este un joc de strategie în timp real, în care trebuie să controlezi o armată de magicieni și să îi folosești pentru a câștiga.

Caesar II Enhancement Pack

Caesar II este un joc de strategie în timp real, în care trebuie să controlezi o armată de soldați și să îi folosești pentru a câștiga. Caesar II Enhancement Pack este un pachet de actualizare care adaugă noi funcții și conținuturi jocului. Acest pachet include noi unități, noi construcții și noi obiective. Caesar II Enhancement Pack este un pachet de actualizare care adaugă noi funcții și conținuturi jocului. Acest pachet include noi unități, noi construcții și noi obiective. Caesar II Enhancement Pack este un pachet de actualizare care adaugă noi funcții și conținuturi jocului. Acest pachet include noi unități, noi construcții și noi obiective.

Jocuri pentru Linux

Loki Entertainment Software a văzut în Linux o altă utilizare: aceea de suport pentru... jocuri. Această companie din California a început transpunerea numelor mari din industria jocurilor pe sistemele Linux, iar primul produs este așteptat în prima parte a anului 1999. Pentru a transcrie jocurile, cei de la Loki iau mai întâi legătura cu compania căreia îi aparține jocul pentru a vedea dacă aceștia sunt interesați într-o versiune de Linux a produsului. Apoi folosesc codul sursă original pentru a crea o nouă versiune pentru Linux. Problemele care intervin sunt date însă

de partea tehnică. Sistemele Linux nu suportă accelerarea grafică și cea video cum suportă sistemele Windows, deoarece companiile care produc hardware video nu au creat drivere pentru Linux sau descrieri clare ale hardware-ului astfel încât dezvoltatorii Linux să poată crea propriile lor drivere. Se pare însă că producătorii hardware vor crea în curând suport pentru Linux: de exemplu, 3Dfx a anunțat suport Linux pentru noul său chip grafic Voodoo3. O a doua problemă pe care cei de la Loki o întâmpină este multitudinea de versiuni Linux. Oricum, trecând peste toate aceste probleme, vom vedea în curând jocuri pe Linux!

SoftWin RoDactilo

SoftWin, binecunoscută în România pentru antivirul AVX, vă oferă „un program care te învață să dactilografieză repede și bine”, și anume produsul ce poartă denumirea de RoDactilo. Versiunea curentă la care se află acest software este 1.12.

Alături de CD, ce conține și o versiune demo a AVX-ului, veți găsi în pachet un mic ghid al utilizatorului. Acesta, pe cele două file pe care le are, prezintă poziția de lucru adecvată pentru obținerea performanțelor ce se doresc atinse, tastatura și alocarea degetelor pe aceasta, modalitatea de tastare și câteva sfaturi utile, pentru momentele de relaxare și pentru creșterea vitezei de învățare.

Interfața RoDactilo este simplă și nu vă va ridica probleme, ceea ce este un lucru pozitiv deoarece vă veți putea concentra asupra scopului urmărit cu această aplicație. Pe deasupra, aceasta este realizată integral în limba română. Chiar dacă nu sunteți familiarizat cu lucrul cu calculatorul, vă stă la dispoziție funcția *Ajutor*, unde veți găsi explicate pas cu pas modul de realizare a oricărei operații din cadrul programului.

Cursurile de dactilografiere pot fi urmate de către mai mulți utilizatori. Când veți lansa programul, acesta vă va cere să introduceți cursantul, sau vă oferă posibilitatea de acces la lista unde sunt înregistrați aceștia, unde veți putea să selectați, să adăugați sau să ștergeți înregistrări.

RoDactilo vă oferă 30 de lecții de curs, la sfârșitul cărora se presupune că veți fi pregătiți pentru Examen. Lecțiile se bazează pe afișare și dictare de texte. În urma examenului veți putea obține chiar și o diplomă de absolvire a cursului de dactilografiere RoDactilo (opțiunea Diploma).

Ordinea lecțiilor o puteți alege după propria dumneavoastră voință, deși este recomandat să le luați în

ordinea normală, deoarece acestea sunt strâns legate între ele. Lecțiile de la început vă vor ajuta să vă „înstruiți” fiecare deget în parte, de la fiecare mână pe rând. Avansând printre acestea veți trece la grupuri de degete. Fiecare lecție este formată dintr-o scurtă explicație a scopului lecției respective și a modului în care trebuie să efectuați tastarea caracterelor implicate, un set de exerciții și un modul de testare a performanțelor. În momentul în care ați atins viteza (120 de caractere / minut) și acuratețea (o greșală la 100 de caractere) scontate puteți să promovați la lecția următoare. După ce ați trecut prin toate cele 30 de lecții și ați câpătat performanțele necesare, puteți să treceți la modulul de examinare, unde vă asigur că veți avea nevoie de toate deprinderile formate cu ajutorul acestui program.

Dacă doriți să vedeți o statistică a vitezei de tastare și a numărului de greșeli ale dumneavoastră vă stă la dispoziție fereastra *Performanțe*. Aveți acces la statisticile generale sau cele referitoare numai la ultima lecție. De asemenea, acestea sunt împărțite în funcție de tastă, de mână și de rând.

Fereastra de *Opțiuni* vă stă la dispoziție pentru configurarea tastaturii și a combinației de taste ce apelează caracterele românești (diaeritice), cât și pentru nivelul de viteză a dictării textului. Puteți să folosiți cinci tipuri de tastatură, suportul pentru acestea fiind binevenit, și anume: tastatură US (aceasta fiind categoric cea mai răspândită), româncască, germană, italiană sau franceză.

RoDactilo este categoric un produs care își atinge ținta, dacă este folosit în modul recomandat și de către producător, recomandare realizată evident pe baza unor studii profesionale.

Tombola **LEVEL**

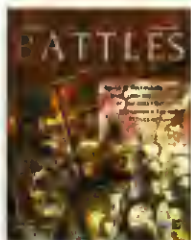


*Felicitări câștigătorilor tombolei din revista de decembrie.
Iată care sunt aceștia și ce premii au câștigat:*



AVX

Pop Mihael
din București



The Great BATTLES of CAESAR

Solomon Mircea
din Breaza, județul Prahova

POD

Radu Cristian Andrei din Brașov
Frătilă Costică din Bacău
Constantin Teodor din București



SUBCULTURE

Popa Cornel din Cotești, județul Vrancea
Ștefan Florinel din Constanța
Ieremia Mircea din București

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție pentru a stabili modul de a intra în posesia premiilor.

talon de abonament

Occupați talonul din revistă, completați-l și
expediați-l împreună cu copia chitanței
sau a ordinului de plată pe adresa
OP 13, CP 4, 2200 Brașov,
pentru departamentul „ABONAMENTE”.

Firmele se pot abona prin
intermediul RODIPET SA, poziția
de catalog 4262.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada
plății **NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!**

Plata se poate efectua prin mandat postal pe adresa:
d-na Ioana Bădescu, OP 13, CP 4, 2200 Brașov.
sau prin ordin de plată în contul „Vogel Publishing”:
37075 la Societe Generale Brașov

☐ **DA**, doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL**, pe:

☐ 6 luni, la prețul de ☐ 114.000 lei

☐ 12 luni, la prețul de ☐ 228.000 lei

începând cu luna:

Vă rog să-mi expediați revistele pe următoarea adresă:

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Am plătit lei în data de
cu mandatul postal / ordinul de plată nr.

talon de abonament

2/99

LEVEL

TOP TEN LEVEL

Hello gamers!

Acest început de an a adus ceva surprize în ceea ce privește topul. Starcraft-ul rămâne în continuare lider, ceea ce spune câte ceva despre calitatea acestui joc. În top au intrat o serie de titluri noi cum ar fi Half-Life și NBA99. Quake II se duce ușor în jos. Este interesant cum a rezistat Ultimate Soccer Manager pentru atâtea luni. Tomb Raider III câștigă noi adepți și urcă câteva locuri. Age of Empires rămâne în top, cu toate că a trecut destul de mult timp de la lansarea acestuia. Să vedem ce-o mai fi luna viitoare.

Loc	Titlu	Producător	Tendința
1	Starcraft	Blizzard	↔
2	NFSIII	EA	↗
3	Age of Empires	Ensemble	↘
4	Tomb Raider 3	Eidos	↗
5	MK4	Midway	↗
6	Half-Life	Sierra	↗
7	Quake2	ID Software	↘
8	Commandos	Eidos	↘
9	Ultimate Soccer M.	Sierra	↘
10	NBA99	EA Sports	↗

TOP TEN LEVEL

Care crezi că sunt cele mai bune jocuri?

Scrive alături de 10 jocuri pe care le consideri „tari”, în ordinea preferințelor tale și expediază talonul pe adresa redacției:

OP 13, CP 4, 2200 Brașov.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____



☐ **DA**, vă rog să-mi trimiteți următoarele reviste:

Revista	Buc.	Preț	Total
LEVEL 6, 7, 8, 9, 10, 11		12.000	
LEVEL Septembrie		22.000	
LEVEL Octombrie		22.000	
LEVEL Noiembrie		25.000	
LEVEL Decembrie		25.000	
LEVEL Ianuarie		25.000	

TOTAL:

Am plătit lei în data de
cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Nu uitați să completați numele și adresa pe verso!

talon de comandă

LEVEL
2/99

ATENȚIE!

Înainte de a efectua plata, vă rugăm să telefonați la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate.
(068/153108, 068/150886)

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa:
D-na Ioana Bădescu,
OP 13, CP 4, 2200 Brașov
sau prin ordin de plată în contul „Vogel Publishing”
37075 la Societe Generale Brașov

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății **NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!**

Nu expediem reviste ramburs!

FLASH

GT Interactive cumpără Legend Entertainment

Legend Entertainment, compania care a dezvoltat jocurile de strategie de timp real Legend of the Five Rings și Legend of the Five Rings: The Story of the Dragon, a fost cumpărată de GT Interactive Entertainment. Compania va continua să lucreze pentru Legend Entertainment și va lucra la dezvoltarea unor noi jocuri de strategie de timp real.

GT Interactive marchează din nou

GT Interactive Entertainment, compania care a dezvoltat jocurile de strategie de timp real Legend of the Five Rings și Legend of the Five Rings: The Story of the Dragon, a fost cumpărată de GT Interactive Entertainment. Compania va continua să lucreze pentru Legend Entertainment și va lucra la dezvoltarea unor noi jocuri de strategie de timp real.

Interactive Magic

Interactive Magic, compania care a dezvoltat jocurile de strategie de timp real Legend of the Five Rings și Legend of the Five Rings: The Story of the Dragon, a fost cumpărată de GT Interactive Entertainment. Compania va continua să lucreze pentru Legend Entertainment și va lucra la dezvoltarea unor noi jocuri de strategie de timp real.

Novastar se închide

Novastar, compania care a dezvoltat jocurile de strategie de timp real Legend of the Five Rings și Legend of the Five Rings: The Story of the Dragon, a fost cumpărată de GT Interactive Entertainment. Compania va continua să lucreze pentru Legend Entertainment și va lucra la dezvoltarea unor noi jocuri de strategie de timp real.

Loose Cannon – Microsoft

În ultimul timp am asistat la lansarea a din ce în ce mai multe titluri a căror acțiune combină șofatul și shooting-ul. În această ordine de idei, Digital Anvil va realiza un asemenea joc, acesta purtând numele de Loose Cannon, un proiect condus de Tony Zurovich, un tip de la Drigin care a ajutat la realizarea excelentei serii Crusader. Acțiunea noului titlu este situată undeva în viitor când SUA se duce de răpă. Tu joci rolul lui Ashe, un vânător de capete, care pleacă în urmărirea lui Bishop, conductorul unui sindicat criminal. Nu știu de ce, dar parcă totul se aseamănă cu ceea ce se întâmplă în Interstate 82 de la Accolade. Cu diferența că în Loose Cannon eroul se poate deplasa și poate acționa și-n afara vehiculului. În total există 15 mașini care se pot seta de la cap la coadă. Cele peste 20 de misiuni sunt înșesate cu o mulțime de capcane, de băieți răi și de multe alte surprize. Printre altele, gamerul va trebui să desfășoare misiuni de recunoaștere, de recuperare a unor prizonieri, de

transportare și asasinare. Engine-ul 3D este unul din cele mai avansate și promise să ne ofere o mulțime de animații excelente. Locațiile sunt alcătuite din 12 regiuni și nouă orașe, toate fiind dinamic realizate. În orașe se vor afla o mulțime de mașini care vor îngreuna traficul și, bineînțeles, nelipsitele forțe ale poliției care te vor sancționa în caz că nu respecti regulile de circulație. Dacă-n orașe se vor afla o mulțime de mașini, probabil că atunci în zonele rurale se vor afla o mulțime de vaci nepăsătoare. În plus, Loose Cannon va oferi suport pentru jocurile în rețea cu până la opt calculatoare.



The Longest Journey – Funcom

Tot un joc de aventură, însă de această dată de la o firmă mai puțin cunoscută. În orice caz, se pare că producătorii intenționează să realizeze un titlu care va însemna o renaștere pentru genul jocurilor de aventură. Totuși, subiectul este destul de comun,



acțiunea desfășurându-se pe baza conflictului dintre Bine și Rău. Povestea jocului ne spune despre două lumi care au fost supraviețuite pentru mai mulți ani de către Gărzile Balanței (Guardians of Balance) care aveau grijă ca între cele două lumi, Stark și Arkadia, să fie menținută o stare de pace. Totuși, la un moment dat, acești gardieni s-au retras, considerând că misiunea lor a luat sfârșit. Lucrurile nu stau tocmai așa și se pare că în curând cele două lumi vor intra în conflict și se va

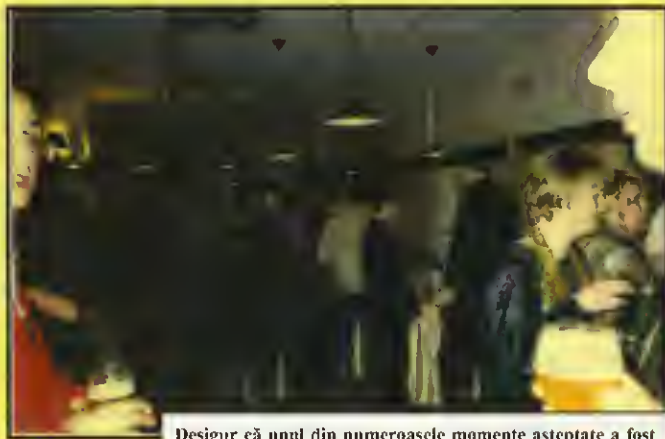
ajunge la un inevitabil dezastru. Astfel, își face apariția pe scenă April Ryan, o studentă de 18 ani care este o Săltăreață (Shifter). Haha! Adică o persoană care poate călători nestingherită între cele două lumi și astfel destinul a milioane de fături se află în mâinile ei. Și de aici, probabil că știți și voi ce urmează! Puzzle-uri, quest-uri nenumărate, etc. În total vor exista peste 160 de locații diferite și peste 50 de caractere. Toată povestea se desfășoară pe parcursul a 13 capitole. Producătorii au înscrat aici, atât grafică 3D cât și grafică 2D, jocul fiind astfel un hibrid. Printre altele, jocul se mai bucură și de alte facilități deosebite, cum ar fi efecte și umbre real-time, interpolare a framelor etc. Din punct de vedere vizual și sonor, jocul promite extrem de mult. Va avea succesul scontat? Va fi lansat pe piață în vara anului '99... Watch it!



Populous Party in Praga

Total a început într-o bună dimineață cețoasă și cenușie și friguroasă... Era o luni dimineața în care mă trezisem cu greu și în acea zi nu prea-mi venea mie să mă duc la servicii. Așa fi preferat să fie una din acele zile în care stau întins în pat fără să fac nimic altceva decât să citesc, să mă uit la televizor, să dorm și să nu-mi pese mai deloc de lumea asta, de frigul de afară, ei doar de burtica și de liniștea mea. Cu toate acestea, datoria față de patrie nu moare niciodată și încă o dată cu părerea grea de rău, m-am trezit, am mâncat oareșce și m-am suit în racheta mea albă (o Dacia 1310 de pe vremea când eu eram o juma" de buletin) care mă poartă aproape în fiecare zi spre culmile necăuite ale muncii de redactor... Mă poartă numa" când vrea ea - asta ca să nu ții că în vremea ce stăteam așa zgribulit la volanul mașinii, cu niște ochi ca de broască să nu cale pe cineva în mahmureala mea, și mă îndreptam cu viteza luminii stîine spre sediul redacției noastre, am auzit un buuuuuuuuuuuuuuuuu... și în clipa următoare priveam neputincios cum mă îndreptam vertiginos spre un stîlp de beton... Oh, dar ce-i asta? O minune, luminița de la capîtul tunelului... Trece frumos pe lângă stîlp, la care mă holbam ca hipnotizat, și mă opresc la vreo câjiva metri mai-ncolo într-un maldăr de zăpadă... Da' să știți că aveam ochii țintă tot la stîlp - nu știu de ce, da' mi s-a părut frumos acel stîlp la vremea aceea. O atracție care altfel ar fi putut fi fatală... În sfârșit, înjurînd de mama focului am schimbat roata care era acum praf și m-am îndreptat spre servicii fericiți, gândindu-mă că acel stîlp m-a cucerit pur și simplu și am să-mi aduc ofrande toată viața mea...

S-ar putea spune că nu prea mi-am început bine ziua aceea! Totuși ajuns la serviciu am fost întâmpinat de înjurăturile unui coleg și de vestea cea mare a unui coleg:



Desigur că unul din numeroasele momente așteptate a fost masa cu bunătați și renumita berea cchească.

• Hai să-ți spun ceva frumos!

Mă gândeam că orice-ar fi, nu poate fi ceva mai oribil decât ce era să mi se întâmple cu o jumătate de oră mai devreme... Hm, frumusețea aia de stălp! Cum de mi-a scăpat? Las' că data viitoare am eu grijă de el - o să-l îmbrățișez până o să-l dărâm!

- Zi frumoasă!

- A sunat Teo Păduraru* de la Best Computers și mi-a spus că ești invitat la un Populous Party organizat la Praga de către EA și JRC.

- Măiculită! Tot nu-i dracu' așa de negru...

- Ce zici?

- Nimic! Mă bucur și eu, ce să fac! Totuși, stălpul
ăla... Ce dracu' căuta stălpul ăla tocmăi acolo?
- !?

JRC este cea mai mare firmă ceă care distribuie produse EA și nu numai. Este firma de care avem și noi nevoie în România! Oricum, bairamul urma să aibă loc pe data de 11 decembrie, vineri, 1998. Plecarea urma să fie pe data de 10 decembrie, joi, 1998 cu avionul. Cool, cu noi mai fusesem niciodată cu avionul - mă gândeam că ar fi bine să urmez niște cursuri de parașutism și așa... Oh, whatever! Acestea fiind zise, a venit și ziua cea mare! Am ajuns cu bine la aeroport unde l-am recunoscut fără dificultate pe Teo Dădăruș. Stând noi așa de vorbă la o bere ne-am dat seama că timpul a trecut cam repede și că ar cam fi vremea să ne îndreptăm spre culoarul de unde urma să luăm carcioplaful tipul Boeing 737 - 400. Am uitat să vă spun că zborul nostru avea escală la Budapesta. Am mai stat noi de vorbă, am mai glumit, am mai râs și a sosit apoi momentul imbarcării... Oamenie ajuta!

Toată lumea-i fericită! Râsete peste tot, glume, lume bună, bârfe... ce mai, un adevărat bairam!



Fie ce-o fi! Măcar acolo sus nu sunt stâlpi de beton cu numele meu scris pe ei! Așa ne-am suit noi în autobuz și apoi în avionul Malev 851 care ne ducea gloriu la Budapesta. Ne punem noi centura, verificăm ce se află prin buzunarele seanelor aflate în fața mea... Niște reviste, prospecte, foarte importanta pungă de hârtie și nelipsitul prospect cu ce să faci în caz că se duce avionul în jos cu peste 500 km/h... Mă rog, l-am citit cu atenție și aveam în mintea mea tot felul de variante - inclusiv cea în care aș cădea la renumitul Balotcești!

Da' vorba eia: una visezi și alta se-ntâmplă! Am decolat cu bine și am aterizat cu bine... Poate că ar trebui să menționez aici faptul că după aterizare o jumătate de oră am auzit în reluare și cu ecou și simțeam că-mi pleznesc urechile. Secretul este că trebuie să-ți ții nasul bine între degete, să strângi din buze și apoi să suflă cu putere. Oricum, destul de nasol să simți cum îți iese acul din cap pe urechi... Acum înțeleg eu filmele cu Stan și Bran... În fine, orele petrecute în aeroportul din Budapesta au trecut destul de repede. Mai ales că am băut și-o bere Bittburger... plină de alcool. După două ore, iată-ne iarăși în avion și în drum spre Cehia și minunata patrie mamă a șuncii de Praga.

Ajunși în aeroportul de la Praga am asistat cum doi polițai de aeroport l-au umflat pe un individ suspect de urât care stătuse chiar cu noi în avion. Ne-am tot holbat noi la el și ne gândeam ce-o fi făcut dom'le individul ăla?

În sfârșit am trecut de punctul de control al pașapoartelor și ne-am suit într-un taxi cu destinația: Hotel Hlavenska. Cehii sunt renumiți pentru indiferența lor în ceea ce privește indicatoarele cu limita de viteză. Dacă există un indicator cu limita de viteză 70, atunci taximetristul nostru tânăr, sălbatic, feroce, cu păr lung și nepăsător față de stâlpii de beton și alte obstacole nesemnificative, mergea cu 160. La un moment dat mă gândeam că mai bine era cu avionul! În sfârșit, după vreo douăzeci de minute de mers pe străzile întortocheate ale vechiului oraș Praga, am ajuns cu bine la hotel. „Asta a fost NFSIII Live!”, mi-am zis.

Ne-am dus în cameră, am făcut ceea ce trebuia să facem... Adică am despachetat rapid și apoi am luat-o pe la orele 22.30 pe străzile orașului pentru a găsi o căruciumă unde să bem și noi o bere... Oh, iată-o! După o jumătate de oră de mers am înțeles că suntem într-un oraș în care majoritatea barurilor de închid pe la orele 23.00. Și totuși am convins o cehoaică... urâtă... să ne servească cu două beri. Am plecat apoi la hotel și am dormit fericiți până a doua zi când foamea și-a spus cuvântul și ne-a trezit din somnul profund în care intrasem.

Flămânzi ca niște lupi am început să căutăm vreun restaurant sau local mai de Doamne-ajută unde să îmbucăm și noi câte ceva. Ei, și așa am început noi să umblăm la întâmplare prin frumusețea aia de oraș. După vreo două ore de mers pe jos,



Doi dintre „grii” de la LEVEL Cehia... Împreună sunt un adevărat ciclon... când e vorba de băutură.

simțind că-mi pleznesc urechile de frig, am înțeles că așa n-o s-o scoatem la capăt și că ar fi bine, ar trebui... „TAXI!!!!!!!”

Pentru mine Praga nu este un oraș total necunoscut. Am mai fost acolo și cu alte ocazii și am avut ocazia să-nvăț că taximetristii sunt la fel peste tot! Dacă-n Cehia vorbești altă limbă decât ceha, atunci ceasul are întotdeauna alt tarif. La fel și-n România! N-au scrupule taximetristii ăștia... Ca să mai faci și ei un ban, nu? În fine, noi am avut ocazia să dăm peste un bărbat mai în vârstă care părea de încredere și care ne-a luat și puțin pentru cursa care a efectuat-o pe străzile ceheste... Teo a avut interesantă inspirație de a cere taximetristului să ne ducă undeva la un supermarket. Deși acum sunt aproape 100% sigur că nu ne-a dus pe drumul cel mai scurt, am ajuns totuși cu bine în unul din cele mai apreciate supermarket-uri din Praga.

Pentru că era deja destul de târziu, ne-am hotărât să căutăm mai întâi un local unde să putem mânca și noi ceva ca lumea și abia după aceea să vizităm supermarket-ul. Ce să vă zic, peste tot numa' baruri și localuri, da' majoritatea scumpe... Praga este orașul în care găsești la fiecare 50 de metri câte un local cât de mic unde poți servi bere sau alte băuturi și chiar mâncare. În fine, am găsit noi un fast-food care ni s-a părut atrăgător și am intrat înăuntru. Bineînțeles, clienții trebuiau să se autoservească și aici am rămas un pic blocat că nu prea știam ce să aleg din blidele alea înșirate pe 20 de metri... În fine, am pus într-o strachină broccoli, roșii, gogoșari, conopidă... (verdeluri d-astea, să mă mai vitaminizez și eu) și-n altă farfurie: una bucată pulpă rață cu pircu de cartofi artificiali. Apoi am luat o apă minerală și l-am așteptat pe Teo, care și-a pus atât de multe încălțări pe el să pută săracu' mănca nici măcar 3/4 din ce avea-n farfurie.

Oricum, totul a fost foarte gustos...

Bineînțeles că după ce ne-am umflat de atâtă mâncare ne-a luat somnul și ne-a fost destul de greu să ieșim iarăși în zgribăul de afară. În fine, pe aceeași stradă cu fast-food-ul ăsta se afla și sediul redacției colegilor noștri de la LEVEL Cehia. Le-am făcut o vizită și am aflat că urmasii să vină și ei la petrecerea care urma să aibă loc cu vreo cinci ore mai târziu. După ce-am terminat de discutat cu colegii cehi, ne-am îndreptat spre supermarket-ul amintit mai devreme. Teo căuta înnebunit brichete Zippo, de a și găsit în acest magazin un stand care vindea produsele renumitei firme. Brichetele Zippo sunt destul de rare și cu cât sunt mai vechi, cu atât sunt mai valoroase. Poate ați văzut pe undeva sau prin filme acele brichete dreptunghiulare, nu exagerat de mari, capacul fiind de fapt toată partea de sus a brichetei, din metal și care ard cu festin.

Discuția de mai jos s-a desfășurat în limba

Aici s-a ținut concertul de muzică tribală... Un tip și o tipă băteau la tobe de mama-focului.





Reușita acestui Populous party se datorează în mare parte și atmosferei intime pe care o oferea această mică cavernă.

engleză. O să încerc să traduc cât mai exact dialogul dintre Teo și vânzătoare:

- Hello!, zice Teo.
- I?
- Aș dori să-mi arătați un pic scrumiera aceea Zippo! Da, aia neagră!

Vânzătoarea îi dă scrumiera pe care am cercetat-o amândoi curioși. Se cam luase vopseaua de pe ea și Teo a cerut alta. Furioasă, vânzătoarea a schițat o strâmbătură combinată cu o ridicătură din umeri și s-a conformat cerinței.

- Și aș vrea să-mi arătați un pic și această brichetă!, spuse Teo arătând spre o anume brichetă din cele care erau expuse.

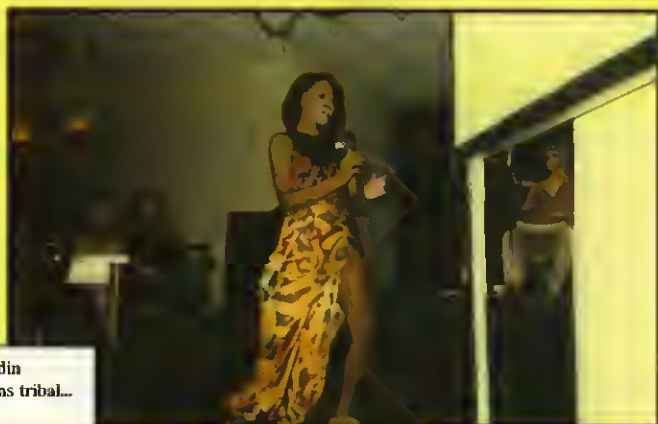
Tipa, destul de în vârstă altfel, îi dă superba brichetă și așteaptă nervoasă, plimbându-se de colo-colo. Mă gândeam că o fi având probleme acasă, biata femeie, de nu schițează și ea un zâmbet, de nu zice și ea ceva acolo... un fă-te-ncolo, un pardon, o mînșlină, o atenție... nimic! Ca un adevărat expert, Teo ia bricheta în mâini și începe să o cerceteze. O întoarce pe toate părțile, o desface, se uită bine la ea și după vreo trei minute de cercetare atentă, răcnește la vânzătoare:

- Asta nu-i Zippo original! Cunosce firma asta de mai bine de zece ani, asta nu-i brichetă originală!
- Ahhh! Ba e originală!!!!
- Ba nu-i!

Icete-te, i-a venit graiul la muta asta. Bună treabă! Plecăm amândoi supărați și după ce ne-am mai plimbat prin imensul magazin, am ajuns și la o alimentară de unde am luat diverse bunătăți, printre care și-un butoi de 5 kilde de bere. Am înțeles imediat că situația se agravase în mod serios! Pentru că mai erau vreo trei ore până să-ncepă balamucul, ne-am

dus la hotel unde am tras un pui de somn până la ora 18.25, când Teo s-a repezit la mine în cameră și mi-a zis să fiu gata în câteva minute. La locul cu pricina ajungeam cu ajutorul unui autobuz care urma să ne aștepte în fața hotelului pe la orele 18.30 și apoi 18.45. Fiind mai rapid ca mine, Teo a fost gata la timp pentru a lua primul autobuz. S-a dus să ocupe locurile! Am uitat să vă spun că în același hotel mai erau cazați și o serie de parteneri EA din Ungaria, Turcia etc. Am reușit să mă ure cu bine în cel de-al doilea autobuz și dus am fost. După vreun sfert de oră am ajuns în fața localului unde urma să aibă loc una dintre cele mai interesante experiențe din viața mea.

Întrat înăuntru am fost întâmpinați de niște fete drăguțe care ne-au pus în mână câte un saculeț pe care scria Populous. M-am



Ei, iată care a fost punctul culminant al serii! Tipa din imagine ne-a oferit o adevărată demonstrație de dans tribal...

gândit imediat că înăuntru era poate jocul sau mai știu eu ce chestie atomică. De unde, înăuntru nu am găsit decât niște banane, portocale, niște alune, parecă era și o ciocolată. Asta e, întotdeauna afli ce nu aștepti! Chiar lângă intrare se aflau niște cutii de Populous. Pusesem ochi pe ele și nici nu vroiam să mă gândesc că o să plec de-acolo fără o cutie din aia în brațe. După ce mi-am luat ochii de la cutiile ălea, am remarcat că de undeva de jos răzbătea un puternic zgomot de tobe. Aiaia, unde sunteți frații mei... Am coborât niște scări și am dat peste un subol interesant amenajat, iar undeva pe o scenă un chel și o tipă îmbrăcată extravagant, desculță și cu un turban în cap, băteau zdravăn la tobe. Totul ar fi fost excelent dacă nu aș fi simțit inima stându-mi în loc când a seos chelu' din el o strigătură d-aia de-am crezut că numa' pe la noi prin Ardeal mai există. Mă fraților, tobele făceau ele un zgomot infemal, da' strigătu' bărbatului bine, cu barbă și fără păr pe cap, acoperea orice sursă de zgomot. M-am gândit mai apoi că omul ăla ți-ar putea sparge timpanul dacă ar striga la tine. L-am găsit apoi și pe Teo care stătea undeva așezat la o masă, delectându-se cu muzica și savurând o bere rece (de parcă nu era destul de frig afară). După ce au cântat o jumătate de oră, am fost invitați să mergem sus și să îmbucăm și noi câte ceva. Aveam de unde alege! Se afla acolo de toate pentru toți, inclusiv mâncare caldă. Haleala nu prea mă interesa, așa că m-am dus jos la bar și am cumpărat o bere. Am gătat-o rapid și am mai luat una! În timp ce am început să beau noua bere am observat că sus se dădea bere gratis. M-a umflat răsu'! După ce-am plătut vreo trei beri, am descoperit că, în mod interesant, puteam să beau același lichid fără să dau o para chioară.

Astfel, am tot stat noi pe-acolo, admirând mâncarea, băutura, peisajul, persoanele feminine și am ajuns să-l cunosc și pe Peter Rotul, sales manager pe Europa de Est la EA. Am cuvântat pe limba lui câte ceva și apoi am fost invitați jos unde persoana mai sus amintită a grăit despre EA, strategii marketing, etc. Și astfel, dragul nostru Peter ne-a prezentat și o șamancă (cehă)... Wow, dacă așa arătau șamancele în trecut, atunci dă Doamne să se inventeze mașina timpului... Supriza surprizelor a fost însă când în ritm de tobe și-a făcut apariția pe scenă o persoană feminină de origine africană, îmbrăcată ca la ea acasă și a început să danseze din mijloc de-ți venea să muști din paharul de bere, nu alta. Și astfel a continuat petrecerea până pe la ora 1 a.m. Petrecerea a ajuns la sfârșit da' noi nu aveam somn, așa că ne-am îndreptat cu colegii noștri de la LEVEL Cehia spre un local...

Nu știu dacă se poate numi bar locul acela unde am fost noi... Pe jos era pardoseală din lemn, nespălată de când cu turcii și nevopsită de când cu hunii. Pereții erau plini de igrasie, mesele și scaunele erau vechi și peste tot domnea o ceață care îți amintea că acolo se duc numai tabaciști profesioniști... Culmea este că eu, cel puțin, m-am simțit minunat! Am băut până n-am mai deosebit masa de podea și când începusem deja să visez, am hotărât de comun acord cu Teo că ar fi bine să mergem înspre hotel. Ne-am suit într-un taxi și l-am rugat să mergem... Mă fraților, nu mai știam cum se numește hotelul... mă, da' nici strada n-o mai știam... Na' am început să ne învârtim ca niște zăpăciți prin Praga, nu dădeam neam de hotel. Am coborât noi la un moment dat și plimbându-ne ca niște belemeci pe străzi am dat peste o hartă a orașului. Cehii, oameni civilizați, au pus din loc în loc câte o hartă a orașului, însemnând și locul unde se afla amplasată harta. În fine, am recunoscut cu greu numele străzii și i-am spus unui taximetrist unde să ne ducă. Am ajuns și la hotel într-un târziu! Măi, da nimeni nu mai auzise de hotelul ăsta. Pesemene că fusese de curând deschis că l-am exasperat pe săracul taximetrist. Noroc că la un moment dat am văzut niște lucruri pe care le-am recunoscut imediat: o movilă de nisip și alta de pietre. Cu o seară-n urmă Teo se împiedicase de o



Să-nebunești, nu alta... Uitați-vă și voi câtă mâncare e aici!

movilă din asta și astfel le-am ținut minte.

Ziua lucrurile au decurs normal... Am avut dureri de cap de-a trebuit să umblu vreo două ore prin frig ca să-mi lîmpezesc creierașul. Am mâncat și am dormit, așteptându-l pe Teo care se dusesse cu treburi pe la niște firme. Seara ne-am plimbat prin oraș vizitând câteva din magazinele JRC. Făcându-ni-se foame, ne-am îndreptat spre casă cu gândul că o să găsim noi ceva de mâncare a restaurantul hotelului. Ajunși la hotel, am constatat cu surprindere că restaurantul este închis. Am tăbărit furioși peste portar:

- Ce-i cu restaurantul? E închis?, zice Teo
- Da, păi știți, e sâmbătă și oamenii au liber astăzi...
- Da' ce, în Cehia nu se mănâncă sâmbăta, sau cum?
- Hihi...
- Apoi devenind deodată serios, amabilul portar ne spuse:
- Dar sunteți în capitala unui oraș vestit... E plin de loca...
- Bine, bine...

Așa am plecat în căutarea unui restaurant pe care, e drept l-am descoperit fără prea mare dificultate la vreo cinci minute de mers pe jos de la hotel. Și aici fraților am mâncat minunea minunilor: cocktail de crab! Un delicio, o bunătate... După ce am mâncat a trebuit să exterminăm butoiul acela de bere. Doar nu era să-l lăsăm acolo.

A doua zi de dimineasă am plecat spre casă cu o grămadă de amintiri frumoase și fără să-mi mai pese dacă se prăbușește avionul sau nu. Eram mult prea obosit pentru a mă mai gândi și la asta.

Pa Cehia! Mersi EA! Mersi Teo Păduraru! Și la mai mare!

Finish

Mr. President

Teo Păduraru și Peter Rotul - doi tipi simpatici, nu-i așa?





Kanaan

Alegeri – niciodată nu au existat mai multe...
Libertate – niciodată nu ai fost mai departe de ea.
Bine ati venit în lumea unui nou 3D shooter!

Argonaut Software este firma ce pune pe roate acest nou joc. Ați mai auzit probabil de Croc, ei bine eci de la Argonaut sunt responsabili și pentru acel titlu, iar acum și-au îndreptat atenția asupra jocurilor first-person.

Titul original sub care trebuia să apară jocul era Chaos, acum însă el s-a transformat în *Kanaan* și își propune să intre în competiție cu alte jocuri ale genului cum ar fi Unreal. SÎN. Daikatana și desigur Quake-ul pe care-l stim cu toții.

Poveste de trezit gamerii

Păi acțiunea are loc într-o altă galaxie, normal, unde se duce un greu război între două rase foarte puternice, iar așa cum noi învățăm la istorie despre războiul de 100 de ani, ei bine ei se luptă cam doar de 700 de ani. În cele din urmă, rasa Kanaan găsește o metodă pentru a ieși din impas și de a câștiga marele război. Este vorba de o specie de umanoizi cu trăsături canine, sau cum le-am spune noi mai popular, un soi de vârcolaci.

O altă planetă a ales un fel de viață mai pașnic, este vorba despre planeta Camrose. Aici au fost aproape eliminate toate armele și toate formele de violență în încercarea de a crea o pace perpetuă. Din nefericire, planeta reprezintă un punct strategic de o importanță vitală pentru rasa Kanaan care va face orice pentru a pune mâinile pe planetă. Astfel începe aventura ta. Tu, agentul Gabriel Cain, ești membru al Chaos Squad, și faci parte din prima linie de apărare a planetei. În timpul primului atac al Kanaan-ilor ai fost rănit de o explozie care te-a aruncat în afara liniei de foc împreună cu comandantul tău care s-a dovedit a fi un trădător. Când te cațeri spre lumină printr-o gaură, descoperi că planeta a fost cucerită de niște cuțu' cuțu' monstruoși. Misiunea ta este să eliberezi planeta de sub stăpânirea celor răi și să restabilești pacea.

Pe scurt... Ce-mi oferă jocu'?



Dar să revenim la joc

În momentul de față, cei de la **Argonaut** plănuiesc să facă aproximativ 20 de misiuni cu un mediu înconjurător foarte variat, de la orașe bine dezvoltate la dealuri și munți. Transhumanță în toată regula. Cam tot ce veți întâlni în drumul vostru este interactiv. Adică se poate folosi, distruge (se poate dinamita aproape orice fel de clădire din oraș) sau mai știu eu ce. Se mai povestește că o să aveți la îndemână și niște mașini, de fapt ceva mai multe. Cum le veți conduce? Asta nu prea știu exact dar se pare că va fi cam ca în *Grand Theft Auto*.

Din pozele pe care le-am primit de la **Argonaut** nivelul de violență din *Kanaan* pare să fie destul de ridicat. O să zboare cu membre peste tot, iar ecranul o să fie roșu de sânge... și toate acestea îmi aduc aminte numai de minunatul *Carma II*.

Să trecem puțin și la arme că doar ăsta-s cele mai importate într-un 1st person shooter. Veți găsi prin joc: 1kg. pușcă cu lunetă, niște arme mai măricele cum ar fi un lansator de rachete și un aruncător de flăcări. Printre obiectele cu care nu o să puteți omori dar care o să vă fie de un real ajutor se numără niște ochelari cu infraroșu să vă chiorăți noaptea prin jur și niște miac pentru a termina un **LEVEL** mai ușor.

Ce ar mai fi interesant este că jocul folosește două engine-uri 3D. Unul pentru interioare (clădiri, etc.) și unul pentru mediile deschise, pe câmpii, dealuri, sub cerul liber. Deci cam în aceeași manieră cu jocurile *Messiah* al celor de la Shiny și cu *Descent III* de la Interplay.

Ce ar mai trebui subliniat este partea cu multiplayer-ul. O să aveți tot felul de opțiuni clasice cum ar deathmatch, capture the flag și alte minunății. Dar ceea ce este mai interesant este o opțiune pentru cei ce pot forma echipe. Adică o echipă din trei membri primește trei vehicule mai miciute cu care să se plimbe, iar o altă echipă din doi membri primește o singură mașinărie dar una mare și a naibii. Acum cei doi cu o mașină se vor descurca cam așa: unul va conduce și se va ocupa de deplasat, iar

Inamicii... beta-i vinal

Aveți în dispoziție:

- General** - este un vehicul de luptă care este controlat de un singur jucător și este foarte puternic.
- Capitan** - este un vehicul de luptă care este controlat de doi jucători și este foarte puternic.
- Sargent** - este un vehicul de luptă care este controlat de trei jucători și este foarte puternic.
- General** - este un vehicul de luptă care este controlat de doi jucători și este foarte puternic.
- General** - este un vehicul de luptă care este controlat de doi jucători și este foarte puternic.
- General** - este un vehicul de luptă care este controlat de doi jucători și este foarte puternic.
- General** - este un vehicul de luptă care este controlat de doi jucători și este foarte puternic.
- General** - este un vehicul de luptă care este controlat de doi jucători și este foarte puternic.



Să vedem ce mașină scoatem azi din garaj...

Ajudați într-o misiune cu mașinile din *Kanaan*:

În primul rând trebuie să vă asigurați că mașinile sunt în stare bună. În jocul sunt 10 de tipuri de mașini: 50 de vehicule din diferite clase.

1. Cu motor

Mașinile cu motor sunt cele mai comune. Sunt foarte ușoare și rapide, dar au o durată de viață scurtă. Sunt foarte bune pentru a se deplasa rapid în joc.

2. Cu pușcă

Mașinile cu pușcă sunt cele mai puternice. Sunt foarte grele și au o durată de viață lungă. Sunt foarte bune pentru a se deplasa în joc și a se lupta cu inamicii.

3. Anti-personalitate

Mașinile anti-personalitate sunt cele mai mici și cele mai rapide. Sunt foarte bune pentru a se deplasa rapid în joc și a se lupta cu inamicii.

4. Armele

Mașinile cu arme sunt cele mai puternice. Sunt foarte grele și au o durată de viață lungă. Sunt foarte bune pentru a se deplasa în joc și a se lupta cu inamicii.

5. Armele

Mașinile cu arme sunt cele mai puternice. Sunt foarte grele și au o durată de viață lungă. Sunt foarte bune pentru a se deplasa în joc și a se lupta cu inamicii.

Mașinile cu arme sunt cele mai puternice. Sunt foarte grele și au o durată de viață lungă. Sunt foarte bune pentru a se deplasa în joc și a se lupta cu inamicii.

celălalt este cu trasul după cei trei din echipa adversă. Ar mai fi și alte opțiuni din care mai amintesc doar una. Ceva de genul capture the flag. Dar de data asta este vorba de teritorii. Dacă vă amintiți puțin de *Z*, o să vă dați seama cam cum stă treaba.

Cam atât despre *Kanaan*. Fiți siguri că atunci când o să apară jocul vom reveni cu tot felul de rectificări și detalii... Până atunci Happy Gaming!

Sergio

LEVEL DATA

Gen: 1st person shooter
Producător: Argonaut
Scriitor:
Distribuitor: Ubisoft
Tel: 014111045
Distribuitor: Ubisoft
Tel: 014111045
Platforme: Win 95
Multiplatform: 04
Platforme: Win 95
Data apariției: începutul '96

PLANESCAPE TORMENT

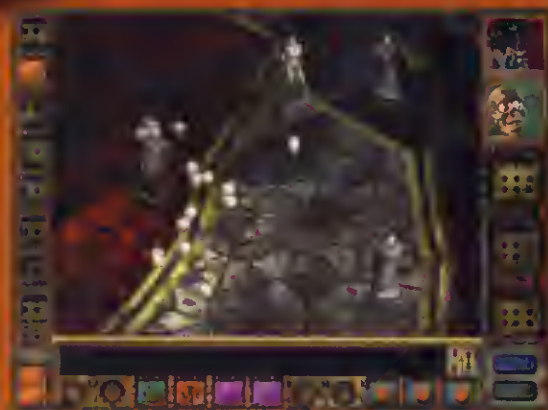


Moarte peste tot, boli care mănâncă oamenii de vii, morți vii și tot ceea ce reușește să vă stărmășcă fiorii pe ălră spinării

iată că a reușit un univers în care tot ce intră: arhitectura, oamenii, creaturile, absolut totul are ferocitate și o brutalitate chiar supărătoare, unde gândul și cunoștințele sunt arme mai ascuțite decât orice sabie și credința poate remodela lumi, neide și chiar poate pune la încercare legile de bază ale fizicii.

Și totuși este un joc și nu film de groază

Jocul este un RPG destul de bun care folosește un engine creat de Bioware Infinity, ăla folosit și în Baldur's Gate, iar acțiunea are loc într-un anumit oraș din acea lume malefică, numit Sigil, dar cunoscut și ca „The Cage” sau „The city of Doors” poate datorită porților (unele ascunse, altele vizibile, porți prin care ajungi în tot felul de locuri dubioase) care se află răspândite în tot orașul. Dacă vă aduceți aminte de Sanitarium, atunci veți vedea că are aceeași temă de început. Dar să spunem și pentru cei ce nu cunosc jocul cum este începutul. Pe scurt, ești mort și printr-un miracol ai înviat. Pe larg, te trezești dintr-o stare de amnezie într-un cimitir din Sigil unde habar nu ai cum ai ajuns acolo și ce s-a întâmplat cu tine în ultima vreme. Așa începe quest-ul tău, trebuie să ajungi în oraș pentru a descoperi cum și de ce te-ai odihnit într-un coșciug și mai ales cum se face că ești în viață la ora actuală. Ceea ce aduce în prim plan acest joc este nu obișnuitul quest, acela în care te apuci și cauți bucați de aur, capeți experiență pe parcursul joelui, strângi tot felul de arme bune și rele, ci acela în care personajul tău împreună cu ajutorul tău își vor recăpăta memoria



Iată că nu toată lumea apreciază frumosul, sau poate că din nevoia de a realiza ceva diferit, chiar dacă tema abordată este înspăimântătoare, sau pur și simplu datorită faptului că există multă lume care apreciază un film bun de groază, cei de la Black Isle Studios din cadrul companiei Interplay au hotărât să scoată un joc care să facă valuri pe piața jocurilor pe calculator, atât prin lumea pe care o prezintă, cât și prin acțiunea și personajele pe care le întâlnești în joc. Toate sunt menite să te introducă într-o atmosferă ireală, unde plimbatul pe străzi al unor schelete sau al unui om plin de sânge, cu pielea de pe față și un braț lipsă sunt lucruri normale în această lume, Planescape. Această lume își are începutul în 1993 când TSR au vrut să scoată o serie de cărți despre un loc numit The Outer Planes, un loc unde se adunau toate cele rele din univers, unde toate lucrurile nu aveau origine, explicație sau vreun înțeles, pe scurt un loc unde domnea un haos total. Și pentru că realizarea acestui lung șir de cărți necesita o grămadă de timp și bani, s-au hotărât să creeze această lume virtuală, care ar da o imagine mai bună și mai clară asupra lumii la care s-au gândit ei. Și



și diferite cunoștințe în funcție de ceea ce faci în joc, de ceea ce descoperă și care ar putea avea o anumită legătură cu viața de dinainte de moarte, va fi un fel de puzzle în care înțelesul jocului și cu foarte mare grijă se poate scoate dintr-un întreg total un mister, secretul vieții tale (ca personaj bineînțeles). Dar să vă spun cam care este acest secret al vieții personajului. Ei bine, este o ființă care a trăit peste 1000 de ani, este un fel de spirit care după ce un corp în care a trăit acumulează răni încât ar trebui să moară, se reîncarnează în alt corp reîncepând o viață total diferită de cea anterioară. Deci este un mort care tot învie în alt caracter. Așa că nivelele acestui joc sunt de fapt diferitele personaje în care te-ai trezit după ce a murit personajul anterior. Partea cea bună este că după ce te vei obișnui cu noul personaj și vei afla mai multe despre el îți vei recăpăta memoria și vei putea folosi cunoștințele caracterelor în care ai trăit în celelalte vieți. Vei avea în fiecare viață o serie de lucruri de făcut, îți vei face diferiți prieteni dar vei avea și o grămadă de dușmani, vei trece prin diferite slujbe și vei avea diferite abilități, vei putea fi: magician, hoț, criminal, maestru al săbiilor.



nare și terminând cu frica de moarte și instinctul de supraviețuire. Chiar dacă nu ne prea onorăm cu RPG-urile, Planescape încearcă să atragă cât mai mulți jucători prin simplitatea jocului, prin linia de învățare pas cu pas a jocului. Odată cu evoluția acțiunii și cu apariția unor noi lucruri, acestea vor fi explicate, la fel și magiile care vor apărea una după alta pentru a ne obișnui cu fiecare și a înțelege bine ce fac și la ce se folosesc mai bine magiile respective. Vor exista și diferite momente comice, mai mult vor fi de situație, dar va fi și una care va fi prezentă în majoritatea momentelor din joc și aceasta este un eraniu care va fi primul prieten și însoțitor al personajului nostru pe nume Mortimer „Morte” Rictusgrin care pur și simplu plutește în aerul din jurul caracterului. Dacă jocul ar fi rămas așa cum a fost conceput la început, nu cred că ar fi trecut de stadiul de film de groază deoarece numai joc nu ar mai fi fost, la gândiți-vă, cum ar fi fost dacă într-o luptă am fi putut să ne rupem piciorul pentru a-l folosi ca armă sau pur și simplu în ultimă instanță ne-am fi scos ochiul pentru a arunca cu el în adversari. Sună foarte interesant dacă stăm să ne gândim puțin. Dar totuși nu toată lumea înghite astfel de lucruri și de aceea s-a mai renunțat la toată acea violență care ar fi putut pune în pericol succesul jocului. Deci o nouă idee de RPG în care câștigarea memoriei și aflarea adevărului despre propriul eu este mai importantă decât câștigarea de experiență și diverse lucruri. Totul este învăluit într-o atmosferă ucnor violentă, alcton macabru, dar tot timpul interesantă, având în vedere că îți trebuie o

imaginație bogată (poate chiar puțin bolnavă) pentru a crea acest univers de care ne lovim în Planescape.

Mai bine mort decât viu printre morți

Deci ești un fel de nemuritor care bineînțeles că este numit în toate felurile, ceva în genul marilor pistolari și răufăcători din vechiul vest sălbatic, sau chiar din poveștile pentru copii: „Cel fără de nume”, „Cel neodihnit”, „Cel fără de moarte”, „Cel pierdut”, „Mortul viu”. Realizatorii au vrut să scoată în evidență faptul că totuși aparții acelei lumi chiar și prin înfățișarea de care dai dovadă. Este clar că ești mort și de aceea arăți oribil, cu o piele uscată și pe alocuri lipsă, dar ochii au totuși acea privire pierdută și plină de dorința de a afla ce naiba se întâmplă, și sunt totodată și neîncredzătorii față de lumea în care se află. Cu cât vei înainta mai mult, cu atât vei afla mai mult despre tine, încercând tot felul de emoții începând cu curiozitatea, lăcomia, frica, dorința de răzbu-



LEVEL DATA

Gen: RPG
 Producător: Interplay
 Distribuitor: Interplay
 Distribuție: Pentium 100,
 128 MB RAM
 Etc.: 3D: Nu
 Multiplayer: Nu
 Platforme: Win 95
 Data apariției: iulie '94

Neft



Lumea voodoo este o lume terifiantă și ciudată, care pe unii îi fascinează, iar pe alții înspăimântă. Să vă vad cum o să vă descurcați de data aceasta. Voodooonoo...!!!

[illegible][illegible]

Watch out, or...

Chia sẻ, kết nối, cùng nhau xây dựng một cộng đồng học tập và phát triển.

[illegible][illegible]

Voodoo, mit sau realitate?!?

[illegible][illegible]

LEVEL DATA

Genre: Action - Adventure
 Production: Extreme
 Distribution: Acclaim
 Hardware: Pentium 100,
 32 Mb RAM
 Price: \$19.95
 Multiplayer: No
 Platform(s): Win 95
 Rating: (unrated) (mature)

AMEN

THE AWAKENING

Alieni, monștri, demoni, magi, lupțatori, zombi... credeți că s-a acoperit întregul arsenal de înamici? V-ați gândit însă cum ar fi să luptați împotriva răburilor?



Pe măsură ce scotiasta generația milenarilor lui, și răburile încep să apară în număr tot mai mare, în timp ce oamenii, în schimb, încep să dispară. Alieni, demoni, zombi, magi, lupțatori, răburi... ce mai rămâne? Răburile sunt în număr tot mai mare, în timp ce oamenii, în schimb, încep să dispară. Alieni, demoni, zombi, magi, lupțatori, răburi... ce mai rămâne? Răburile sunt în număr tot mai mare, în timp ce oamenii, în schimb, încep să dispară. Alieni, demoni, zombi, magi, lupțatori, răburi... ce mai rămâne? Răburile sunt în număr tot mai mare, în timp ce oamenii, în schimb, încep să dispară.

Ajunul Crăciunului, 2032

Într-o noapte, în ajunul Crăciunului, în orașul de frontieră, în apropierea graniței cu România, apare o armată de răburi. Răburile sunt în număr tot mai mare, în timp ce oamenii, în schimb, încep să dispară. Alieni, demoni, zombi, magi, lupțatori, răburi... ce mai rămâne? Răburile sunt în număr tot mai mare, în timp ce oamenii, în schimb, încep să dispară.



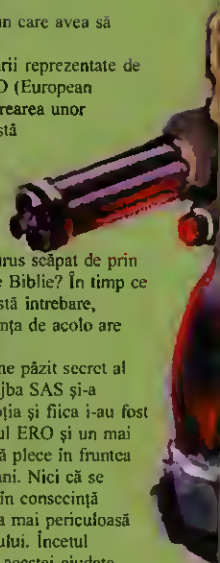
Un grup de răburi, în număr tot mai mare, în timp ce oamenii, în schimb, încep să dispară. Alieni, demoni, zombi, magi, lupțatori, răburi... ce mai rămâne? Răburile sunt în număr tot mai mare, în timp ce oamenii, în schimb, încep să dispară.

Pe măsură ce scotiasta generația milenarilor lui, și răburile încep să apară în număr tot mai mare, în timp ce oamenii, în schimb, încep să dispară. Alieni, demoni, zombi, magi, lupțatori, răburi... ce mai rămâne? Răburile sunt în număr tot mai mare, în timp ce oamenii, în schimb, încep să dispară. Alieni, demoni, zombi, magi, lupțatori, răburi... ce mai rămâne? Răburile sunt în număr tot mai mare, în timp ce oamenii, în schimb, încep să dispară.

Într-o noapte, în ajunul Crăciunului, în orașul de frontieră, în apropierea graniței cu România, apare o armată de răburi. Răburile sunt în număr tot mai mare, în timp ce oamenii, în schimb, încep să dispară. Alieni, demoni, zombi, magi, lupțatori, răburi... ce mai rămâne? Răburile sunt în număr tot mai mare, în timp ce oamenii, în schimb, încep să dispară.

Bishop e...

Un grup de răburi, în număr tot mai mare, în timp ce oamenii, în schimb, încep să dispară. Alieni, demoni, zombi, magi, lupțatori, răburi... ce mai rămâne? Răburile sunt în număr tot mai mare, în timp ce oamenii, în schimb, încep să dispară.





ceea ce se știe despre el, din perioada anterioară înrolării în SAS, este faptul că și-a petrecut mulți ani ca mercenar după ce a părăsit armata britanică. Bishop 6 este inteligent, selipitor și emotiv. Oricum, un sens al umorului dezvoltat și acțiunile sale nebunești au făcut ca mulți să-l creadă foarte aproape de ceea ce ci numese „legally insane”. Un agent foarte capabil care este recunoscut pentru comportamentul său imprevizibil și capacitatea de a supraviețui unor situații imposibile. În timpul misiunilor Bishop 6 obișnuiește să se arunce cu capul înainte oricât de periculoasă ar fi situația, în căutarea gloriei și pentru victoria binelui. Oricât de nebun și de neașteptat ar părea, Bishop 6 își ia munca în serios, și chiar dacă nu este însetat de sânge, atunci când este provocat sau agresat devine o mașină de luptă formidabilă.



aceasta, cică sunt total diferite unul de celălalt. Design-ul acestor acte promise să fie unul dintre cele mai tari și mai realiste create până acum (nu degeaba s-au chinuit Cavedog să pună la punct un nou engine, EDEN). Baze militare, aeroporturi, nave, toate sunt reproduse la dimensiuni reale, adică dacă misiunea are loc pe un portavion al Infecțaiilor va fi tot atât de lung cât este în realitate și va fi plin de avioane în paragină. Dacă vă aruncați un pic ochisorii pe screenshoturi veți vedea că am avut dreptate, iar Cavedog poate fi mulțumit de munca depusă. Arsenalul lui Bishop 6 variază de la pumnii la lansatoarele de rachete, de la puști la grenade de mână, iar modul interactiv îți oferă și alte arme (de exemplu,

Trezirea

Un pic de acțiune, un dram de thriller, un strop de puzzle și o mână de filmele sunt ingredientele cu care Amen: The Awakening vrea să cucerească inimile gamerilor. Și buzunarele, fîndă fără un Voodoo 2 nici să nu vă treacă prin cap să vă atingeți de acest joc. Dar ce este Amen: The Awakening? Răspunsul este simplu: un first person shooter, numai că nu este unul din acela în care saci dintr-un LEVEL în altul, trăgând în tot ce mișcă. Cavedog a introdus un nou termen, acela de act. Care este diferența dintre un act și un nivel? Păi dacă e să ne luăm după cele spuse de producători, un act este cam de zece ori mai mare decât un nivel, iar pe lângă





dacă spargi un geam poți folosi unul din cioburi pe post de pumnal). Jocul promite multe încă din fașă, iar AI-ul pare să fie extrem de realist, inamici răniți care să ceară întăriri sau angajații întreținerii care se duc la cutia pe care tocmai ai distrus-o crezând că are ceva bun prin ea, dar s-a dovedit a fi generatorul electric. Puzzle-urile nu se rezumă la a găsi două chei pentru o ușă, și în plus există mai multe moduri de a rezolva, ceea ce, după cum ne spun producătorii, poate face ca povestea să ia o cu totul altă cale.

Sunetele sunt un capitol la care încă se mai lucrează intens, dar Cavedog ne promite că vom avea de toate.

Dacă vă îngrijorează multiplayerul, stați liniștiți că există și el prin Internet, LAN sau direct connection, iar Cavedog caută un site care să găzduiască on-line *Amen* atunci când va fi lansat.

Nu sunt un fan îndârjit al shooterelor, dar asta nu înseamnă că nu apreciez unul bun atunci când îl văd, iar acesta merită toate laudele. Și meriți și așteptarea.

Claude



LEVEL DATA

Gen: First person shooter
 Producător: Cavedog
 Distribuitor: Cavedog
 Distribuitor: Cavedog
 Emisi: James
 Hardware: Pentium 200,
 32 MB RAM
 Disci: 3
 Multiplayer: Da
 Platformă: Win 95
 Căut: spiritul: june '99

PREVIEW LEVEL
LEVEL
PREVIEW

PREVIEW



LEVEL

actua
SOCCER 3

Nu v-ați săturat de fotbal? Atunci ar fi bine să vă înfruptați puțin și din articolul următor care are ca scop prezentarea ultimei versiuni a celebrului Actua Soccer.

1. *Lebenslauf* (résumé de la vie) : une page où l'on résume sa vie, ses études, son travail, ses voyages, etc. (résumé de la vie)
 2. *Lebenslauf* (résumé de la vie) : une page où l'on résume sa vie, ses études, son travail, ses voyages, etc. (résumé de la vie)
 3. *Lebenslauf* (résumé de la vie) : une page où l'on résume sa vie, ses études, son travail, ses voyages, etc. (résumé de la vie)
 4. *Lebenslauf* (résumé de la vie) : une page où l'on résume sa vie, ses études, son travail, ses voyages, etc. (résumé de la vie)
 5. *Lebenslauf* (résumé de la vie) : une page où l'on résume sa vie, ses études, son travail, ses voyages, etc. (résumé de la vie)
 6. *Lebenslauf* (résumé de la vie) : une page où l'on résume sa vie, ses études, son travail, ses voyages, etc. (résumé de la vie)
 7. *Lebenslauf* (résumé de la vie) : une page où l'on résume sa vie, ses études, son travail, ses voyages, etc. (résumé de la vie)
 8. *Lebenslauf* (résumé de la vie) : une page où l'on résume sa vie, ses études, son travail, ses voyages, etc. (résumé de la vie)
 9. *Lebenslauf* (résumé de la vie) : une page où l'on résume sa vie, ses études, son travail, ses voyages, etc. (résumé de la vie)
 10. *Lebenslauf* (résumé de la vie) : une page où l'on résume sa vie, ses études, son travail, ses voyages, etc. (résumé de la vie)



Students pursuing a degree in a field of study: MULTIPLE CHOICE
 1. Which of the following is a question of classification? (1 point)
 a. How many students in the class are female?
 b. How many students in the class are male?
 c. How many students in the class are female?
 d. How many students in the class are male?

for patients at risk of violence. First, it is noted that, although studies suggest that a history of violence predicts a risk of reoffending, the predictive validity of this finding is weak (e.g., 10% sensitivity, specificity, and accuracy) and that patients who are simply at risk of violence cannot be identified. Second, although patients at risk of violence are at a higher risk of reoffending, the predictive validity of this finding is weak (e.g., 10% sensitivity, specificity, and accuracy) and that patients who are simply at risk of violence cannot be identified. Third, although patients at risk of violence are at a higher risk of reoffending, the predictive validity of this finding is weak (e.g., 10% sensitivity, specificity, and accuracy) and that patients who are simply at risk of violence cannot be identified. Fourth, although patients at risk of violence are at a higher risk of reoffending, the predictive validity of this finding is weak (e.g., 10% sensitivity, specificity, and accuracy) and that patients who are simply at risk of violence cannot be identified. Fifth, although patients at risk of violence are at a higher risk of reoffending, the predictive validity of this finding is weak (e.g., 10% sensitivity, specificity, and accuracy) and that patients who are simply at risk of violence cannot be identified. Sixth, although patients at risk of violence are at a higher risk of reoffending, the predictive validity of this finding is weak (e.g., 10% sensitivity, specificity, and accuracy) and that patients who are simply at risk of violence cannot be identified. Seventh, although patients at risk of violence are at a higher risk of reoffending, the predictive validity of this finding is weak (e.g., 10% sensitivity, specificity, and accuracy) and that patients who are simply at risk of violence cannot be identified. Eighth, although patients at risk of violence are at a higher risk of reoffending, the predictive validity of this finding is weak (e.g., 10% sensitivity, specificity, and accuracy) and that patients who are simply at risk of violence cannot be identified. Ninth, although patients at risk of violence are at a higher risk of reoffending, the predictive validity of this finding is weak (e.g., 10% sensitivity, specificity, and accuracy) and that patients who are simply at risk of violence cannot be identified. Tenth, although patients at risk of violence are at a higher risk of reoffending, the predictive validity of this finding is weak (e.g., 10% sensitivity, specificity, and accuracy) and that patients who are simply at risk of violence cannot be identified.



Practica este mama învățării

1. *Wiederholung* (Repetition) ist ein zentraler Mechanismus, um die Aufmerksamkeit zu lenken und die Erinnerung zu stärken. Dies kann durch wiederholte Fragen, Wiederholung von Aussagen oder durch die Verwendung von Wiederholungsphrasen erreicht werden.

Spațiul ... ultima frontieră. Cam așa suna o replică în Star Trek, replică ce se aplică și în jocul ce urmează.

CONQUEST

FRONTIER WARS

Ei, nu trebuie să o luați în serios, pentru că jocul nu se mănâncă decât psihic. Strategiile nu nu încep și nu se vor termina în spațiu, chiar dacă apar și vor apărea multe jocuri strategice a căror acțiune se petrece în universul asta infinit, tot se vor fabrica strategiile cu picioarele pe pământ (poate sunt chiar mai interesante). Cu un joc din prima categorie vom face cunoștință în cele ce urmează. Numele lui este *Conquest Frontier Wars* și în mare parte cred că v-ați dat seama despre ce este vorba: vom comanda unități spațiale, vom cerceta, construi și vom simți ceea ce simțea Jean Luc Piccard când întâlnea o mulțime de lumi și ființe noi. Ceea ce va aduce nou în conceptul de strategie spațială este universul 3D în care se desfășoară acțiunea, lăsând la o parte filozofia spațiului plat cu care ne-am obișnuit în acest gen de jocuri. Vom avea deci de-a face cu o grafică superbă în care lupta spațială va deveni un deliciu pentru fanii strategiilor spațiale. Accentul s-a pus mai mult pe interfața pe care o va avea jocul și simplitatea comenzilor, mai precis controlul din joc va atrage orice pasionat de strategii. Cei de la *Microsoft* s-au gândit că jocul să fie simplu, și de aceea numai două rase își vor face apariția pe monitorul nostru (excepție făcând cele patru rase care apar în modul multiplayer). Cele două rase principale, ca să le spunem așa, sunt Terranii (oamenii de zi cu zi) care se pare că sunt foarte buni constructori de nave spațiale,



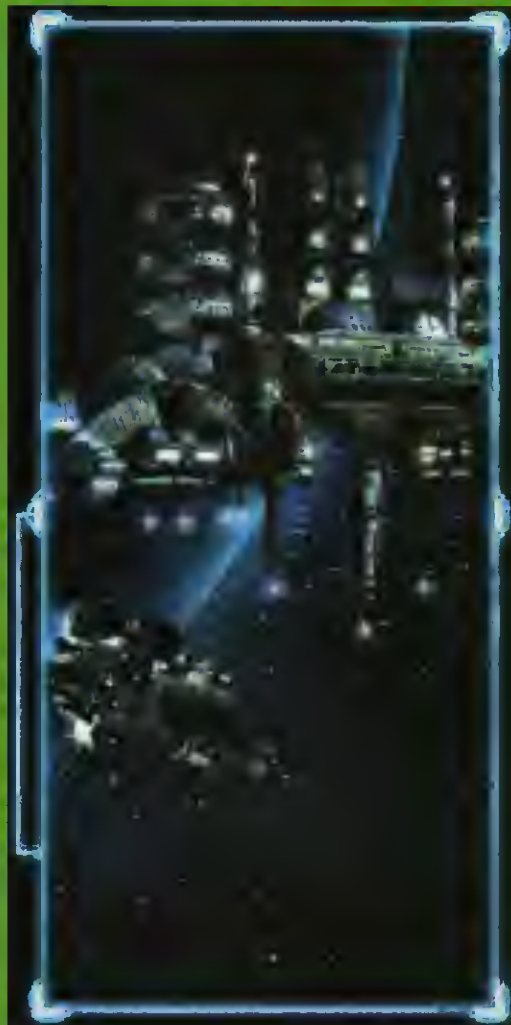
de flote de aiac, și Mantinii care par a fi ceva gen general Patton (au o armată inferioară adversarului dar dețin cunoștințele tactice avansate cu care reușesc să învingă și să supraviețuiască). Astfel, în anul 2151, umanitatea asta inteligentă (pe numele lor din joc Terranii) a făcut cu chiu cu vai și au descoperit o modalitate de a călători în universul infinit printr-un fel de teleportare, lucru care le permite să ajungă în lumi aflate la ani lumină și să le exploateze resursele pe care le dețin și bineînțeles să le colonizeze prin baze științifice și trupe armate. Astfel de lumi în care au reușit să ajungă prin acea teleportare au fost sistemele Tau Ceti și Sirius care erau un fel de Irak al zilelor noastre, adică aici exista din belșug o materie primă asemănă-



toare cu petrolul care era necesară oamenilor. Tot aici se va descoperi și primul artifact care conținea date importante despre o rasă alienă, un fel de insecte mari care aveau un instinci de supraviețuire bine pus la punct – ori ei mureau, ori adversarii dădeau colțul. Astfel, misiunea de cercetare și extindere a rasei umane se transformă într-un război de supraviețuire, unde șansele sunt egale și singurul avantaj este posibila gândire superioară a insectelor invadatoare. Deci avem de ales între rasa oamenilor care se luptă cu supraviețuirea sau cu cealaltă rasă care este alcătuită dintr-un fel de roboți. Bineînțeles că totul are loc conform schemelor jocurilor de strategie în care trebuie să strângi diferite resurse pentru a-ți construi unități și a câștiga războiul respectiv. Așa că punem mâna pe mouse-ul pe care îl avem în față și începem butonarea într-o acțiune care are loc în spațiul 3D al universului.

O lume nouă a strategiilor ... universul 3D

Toată acțiunea va avea loc în spațiul care de această dată este 3D. Ne vom bucura de multe efecte grafice super realizate, vom vedea explozii a căror bucați de nave sau de planete și stele spațiale vor umple ceranul de un realism impresionant, foarte bogat în cele mai mici detalii, ne vom bucura ochii cu tot felul de efecte datorate armelor cu care sunt echipate navele precum și cu modul în care o navă se deformează în urma supraviețuirii unui atac superior. Un lucru care sunt sigur că vă va face mare plăcere este modul în care se operează acest joc, controlul, care este foarte simplu, chiar dacă totul are loc într-un univers 3D. Scopul acestui joc este să ofere o grafică excepțională și un joc captivant, dar fără să complice lucrurile printr-o interfață grea cu o mulțime de butoane care nu face altceva decât să îngreuneze acțiunea jocului și să enerveze gamer-ul. Ce am găsit eu pe atât de interesant, pe atât de folositor, este introducerea așa-numiților comandanți de flotă. Ce sunt acești comandanți? Sunt niște ofițeri bine pregătiți a căror scop în joc este să ne ușureze situația în expansiunea pe care o vom face. Având în vedere că este un univers mare, la un moment dat, când vom avea multe flote și vom avea o arie mare de acoperit, nu vom putea controla toate flotele, și astfel intră în scenă acești comandanți care vor prelua comanda anumitor flote, știind ce să facă: să atace, să se apere contra atacurilor inamice, precum și să efectueze o serie de raiduri prin sistemele stelare ale insectelor. Partea bună a acestor comandanți este modul în care ei pot învăța pe parcursul activității lor în spațiu, pot înainta în rang, lucru care le permite să învețe o serie de noi tactici pe care să le aplice în viitor și bineînțeles că vor putea ajunge să fie capabili de a conduce o flotă mult mai mare decât cea cu care au început. Iată că cei de la Microsoft s-au gândit să scoată un joc care la prima impresie să pară complicat, greu de manevrat și obositor, dar ei au promis că nu va fi așa greu de controlat. Ei vor să dea un nou sens strategiilor spațiale, să se treacă peste tot ceea ce era plictisitor. Astfel, vom avea nave de atac complicate ca design și armament, luptători, nave care vor lăsa mine prin spațiu, nave de transport, o gamă variată de arme și o chestie interesantă vor fi spionii care vor intra pe ascuns în nave și le vor sabota uneori chiar cu prețul vieții lor.



Asta-i cam tot deocamdată ...

Iată un joc care ar putea fi unul din viitoarele strategii spațiale care vor atrage tot mai mulți jucători de acest gen. O grafică bună, un control la îndemâna oricui, efecte spectaculoase gen vechiul Star Trek, toate aceste lucruri ne promit ceva bun la sfârșitul primului trimestru al acestui an.

N46



LEVEL DATA

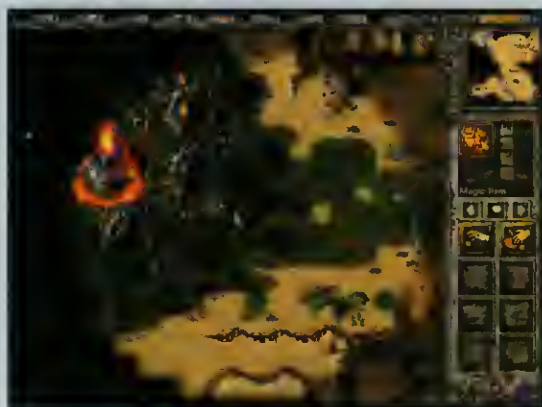
Gen: Strategie
Produsător: Microsoft
Distribuitor: Microsoft
Hardware: Pentium 166,
32 MB RAM
Viteză HD: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95
Data lansării: aprilie 1994

Încă un Warcraft ? Chiar dacă aduce a Warcraft, trebuie să fie mai bun având în vedere că tehnica de realizare a RTS-urilor a avansat foarte mult. Dar haideți să aflăm câte ceva despre acest

TZAR

THE BURDEN OF THE CROWN

Cum majoritatea jocurilor de strategie au și o poveste, iată cam la ce s-au gândit realizatorii lui TZAR: tatăl tău a fost la timpul lui, pe o perioadă de 50 de ani, stăpânul unor ținuturi frumoase și bogate (deci v-ai prins că aveți sânge regal în vine) și iată că la un moment dat apare șansa să dovedești că sunteți în stare de luptă pentru regatul natal. Acest moment apare în clipa în care niscăi forțe malcfice au hotărât că le place regatul și reușesc să-ți omoare tatăl într-o bătălie. De acum încolo răul se instalează peste regatul odată atât de înfloritor. Deci, după douăzeci de ani, te apuci să descoperi cine și cum a reușit să înfrângă regatul pentru a-ți răzbuna tatăl și a-ți lua drepturile ce ți se cuvin prin naștere. Pentru a realiza acest lucru va trebui să-i readuci la viață pe cei trei mari regi ce au dominit pe pământ, inclusiv pe tatăl tău. Va trebui deci să conduci toate cele trei mari regate: cel European, cel Asiatic și cel Arabic. Jocul, așa cum a declarat și designer-ul său, domnul Vasselin Handjiev, este un fel de amestec din preferatele celor de la Haemimont, dintre Warcraft, Knights and Merchants, Total Annihilation și bineînțeles AOE. Drept dovadă, a ieșit un joc care sub influența acestor jocuri de succes va avea o grafică superbă, pe atât de plină în detalii pe atât de animată, jocul de culori fiind bine pus în evidență prin tot ceea ce are o viață proprie în joc. Terenurile



sunt bine puse la punct chiar și în această versiune demo există câteva lucruri care promit multe pentru versiunea finală. Lucrul ce m-a impresionat în această grafică chiar de la început sunt porțile (niște turnuri cu un pod ce se ridică și coboară). Într-o campanie vom avea de a face cu circa 25 de misiuni plus câteva adiționale care se vor adăuga în full-version. Deci, ca în orice joc de strategie real-time, vei avea de construit, de căutat resurse, și bineînțeles de luptat. Vei începe ca lider în regatul tău, cel european, și vei încerca

să reunești cele trei regate, pentru că unde-i unu nu-i putere ... blah, blah, blah. Construcțiile pe care le vei realiza sunt de peste 20 de tipuri diferite: vei trece prin barăcile și casele cu care începi jocul și vei avansa prin depozitele de cherestea și vei ajunge la construcții mult mai avansate, care te vor înzestra cu tot felul de unități de luptă și o grămadă de arme de folosit în luptă. Partea bună este că aceste unități nu vor fi ca la alte jocuri (arcași, soldați ...) ci vei avea un fel de unități universale pe care le înarmezi cum vrei tu, ba chiar au abilitatea de a lua și folosi diferite lucruri pe care le găsesc în drumul lor (de exemplu licori de vindecare). Vor exista și un soi de structuri superioare care vor da îmbunătățiri armelor și unităților în funcție de trăsătura structurii. Aceste clădiri upgrade-ite sunt: Cathedral,





Wizard's Trade, Crafts Guilds și Warrior's Guild și bineînțeles că fiecare sunt foarte greu de construit, necesitând o grămadă de resurse ceea ce durează o bună bucată de timp, deci este bine să avem în vedere de ce anume avem nevoie în acel moment pentru că va dura o altă bună bucată de timp până ne vom permite alte structuri superioare (nu uitați să vă puneți creierele la treabă). Este de la sine înțeles că în momentul în care veți construi Wizard's Guild veți avea magii mai puternice cum ar fi: ploaia de foc, chemarea spiritelor, invizibilitate. Vor fi misiuni în care vom avea timp și resurse pentru a construi toate construcțiile superioare, iar în modul multiplayer fiecare jucător va avea o opțiune prin care se determină câte clădiri poate avea la un moment dat.

Un joc captivant

Acțiunea jocului diferă de la o misiune la alta, încercând să mențină viu interesul jucătorului până la sfârșitul campaniei, neexistând un șablon în care să construiești, să cauți și să lupți. De exemplu, în prima misiune din demo, eroul cu care eram, împreună cu câțiva soldați pe care îi aveam la dispoziție, a trebuit să ajute un castel care era sub asediu, iar după eliberarea acestuia am aflat obiectivul următoarei mișcări pe care trebuia să o facă de la un han. După ce am aflat ceea ce trebuia am plecat spre locul cu pricina, dar bineînțeles că pe drum am mai omorât și pus pe fugă niște unități inamice care se plimbau ca la ele acasă. Următoarea misiune mi-a aruncat eroul singur în desert unde trebuia să recuperez niște artifact-uri (chestii dintr-alca vechi cu informații referitoare la generațiile trecute, ca în AOE). Ceea ce este incitant este faptul că poți avea o misiune în care nu trebuie decât să-ți organizezi o bătălie cu un anumit număr de oameni, fără să construiești sau să cauți resurse. Există însă și alte misiuni în care obiectivul este, de exemplu, distrugerea unor

castele apropiate conduse de forțele răului, misiune unde trebuia să mă apuc de lucru: să caut resurse, să construiesc clădiri și unități pentru ca într-un final să asediez castelele respective. Totul are legătură cu ceea ce ai făcut înainte: poți câștiga experiență cu un erou în funcție de numărul de victorii pe care le-ai obținut, și vor exista diferite moduri de a termina o campanie, lucru ce depinde tot de îndeplinirea misiunilor anterioare și de stilul pe care l-ai abordat. Poți alege diferite moduri de abordare a jocului, de construire a imperiului: „Way of Religion”, „Way of Magic”, „Way of Glory”, „Way of Trade and Crafts”, fiecare cu elădirile, unitățile și magiile specifice lui. Vor fi două tipuri diferite de resurse, primul, cel principal, fiind necesar pentru construirea oricărui imperiu, iar cel de-al doilea, fiind necesar pentru alegerea destinului unui imperiu.

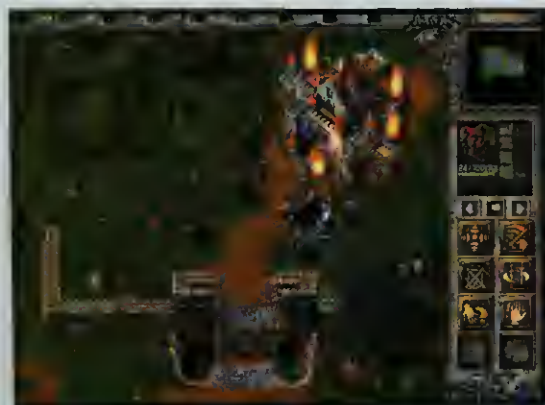
Ceva nou, chiar revoluționar

O altă notă de originalitate de care dă dovadă jocul sunt elementele de RPG pe care le întâlnim în joc. Jocul rămâne totuși un RTS cu care suntem familiarizați cu toții dar va



avea o nuanță de RPG. Creatorii s-au gândit că ar putea fi interesantă îmbinarea celor două genuri, dar în jocul original, RTS-ul este cel care predomină. Dar pentru a pune la încercare creativitatea gamerilor, jocul va avea și un editor în care alegerea procentului de RTS și de RPG este la latitudinea noastră. Putem face o hartă pură RTS sau pură RPG sau o îmbinare între cele două așa cum ne place, dar interesant la acest editor este faptul că ne vom putea alege singuri imagini, sunete și muzică, toate din alte jocuri sau imagini reale din viața de zi cu zi, creând o misiune după bunul nostru plac. Judecând după grafică și tot ceea ce aduce nou, după părerea mea acest joc va fi un imens succes printre iubitorii de RTS-uri, și cine știe, poate această combinație cu RPG va fi un lucru bun, care va prinde pe piață. Nu-i așa?

Nyle



LEVEL DATA

Gen: RTS
Producător: TALENTED
Distribuitor: TALENTED
Hardware: Pentium III,
32 MB RAM
Căsuță 3D Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95
Data apariției: aprilie '99

Mad Trax

Mașini tari, viteză, scârțâit de cauciucuri...Iată cam ce puteți găsi în noua realizare a celor de la Rayland Interactive. Capul sus și conduceți bine !!!



Cred că fiecare dintre voi îi plac mașinile și în particular acele mașini care au ceva special, ceva care te face să întorci capul după ele pe stradă. Spun asta deoarece aproape toți cei care iubesc mașinile și în special cursele cu mașini, ar da orice să poată conduce o astfel de mașină. Ei bine, acest joc despre care am să vă scriu în acest articol, vă oferă posibilitatea să conduceți niște mașini pe care nu prea avem ocazia să le vedem pe străzi și care sunt convinși că vă vor plăcea. Oricum unuia care este mori după mașini și curse sunt sigur că îi vor atrage atenția. Acest joc este unul dintre acelea care îți oferă ceva distractiv și antrenant. Mad Trax reprezintă tot ceea ce îți poți dori un joc de curse, gen

arcade. Acțiunea se desfășoară într-un mediu futuristic care contribuie mult la originalitatea acestui joc. Dar spre deosebire de alte jocuri de curse din viitor, aici nu vei zbura cu nave sau alte vehicule spațiale ciudate, ci vei concura cu mașini. Mașinile sunt altfel decât cele pe care le-ai întâlnit în alte jocuri de acest gen. Oricum, pentru a putea înțelege ce înseamnă „altfel”, puteți admira acești superbi bolizi în screenshot-uri. Chiar dacă nu aveți de a face cu niște mașini obișnuite, acest lucru nu afectează manevrabilitatea acestora, care este destul de bună. Chiar dacă nu am jucat decât demo-ul, pot spune că acest joc este altfel decât ceea ce am jucat până acum. Este un joc cu o tentă futuristică, dar din punct de vedere al fizicii din joc cei de la Rayland Interactive au încercat totuși să realizeze un joc cât mai aproape de realitate. Puteți spune că în mare măsură le-a reușit acest lucru.

1, 2, 3...START!!!

Cam toate jocurile de acest gen care au apărut pe piața jocurilor în 1998, au adus ceva nou și original care să atragă un număr cât mai mare de gameri. Pun pariu că foarte mulți dintre voi au probleme atunci când joacă un simulator de curse. Aceste probleme constau în înțelegerea mașinii pe drum și asta nu din cauză că sunteți voi șoferi nepriștiti. Bine, se poate să fie și acesta unul dintre motive, însă principalul motiv îl constituie controlul în sine al mașinii. Niciodată nu mi-au plăcut acele jocuri în care te chinuți din răspuțuri să nu te verși într-o răpă sau să nu iei un stâlp în brațe. Mad Trax pare să fie un joc în care aceste probleme au fost mult diminuate. Cei de la Rayland au lucrat foarte mult la controlul mașinii, reușind să îl facă destul de precis înțât să se descurce și cei care vor să desfișeze tainele șoferiei.





Alui este destul de competitiv. Să vedeți ce gust amar și ce nervi o să vă faceți atunci când plecați printre ultimii sau când nu puteți să depășiți altă mașină. O dată ce ați intrat în joc vă puteți alege mașina cu care vreți să concuzați din opt modele care mai de care mai haioase și mai supărate. Fiecare dintre aceste mașini va avea propriile caracteristici tehnice, singura caracteristică comună fiind aceea că toate mașinile sunt desenate cu o tentă avangardistă. Caracteristicile tehnice ale mașinilor de care vă spuneați sunt setate astfel încât fiecare dintre acestea vor avea accelerație, viteză maximă și manevrabilitate diferite. Jocul îți oferă posibilitatea să îți pregătești mașina așa cum vrei tu, în funcție de cursa în care vei participa. Acest editor a fost creat pentru a veni în ajutorul vostru deoarece fiecare cursă va cere ceva diferit de la mașina ta. Spre exemplu, într-o cursă cu multe viraje aveți nevoie de o mașină care să fie ușor de manevrat, stabilă și cu reprize de accelerație foarte bune. Pe parcursul jocului veți întâlni o serie de boost-uri sub forma unor power-ups. Acestea sunt împrăștiate pe trasee și trebuie să treci peste ele pentru a le putea folosi. Power-ups-urile constau în: proiectile, mine, invulnerabilitate și boost-uri. Proiectilele sunt de două feluri, astfel că unele vor fi ghidate, în timp ce altele vor distruge orice întâlnesc în cale. Minele vor fi lăsate în spate pentru a distruge mașinile care au tupeul și sângele să se țină după tine. Boost-ul îți va oferi un surplus de viteză pentru un moment scurt de timp în timp ce invulnerabilitatea te va feri de shot-urile oponentilor. Prin introducerea acestor power-ups-uri în joc, cei de la Raynold nu au dorit să realizeze un joc gen Carmageddon. Intenția lor a fost de a mări plăcerea jocului și de a crea impresia că trebuie să câștigi indiferent de ce mijloace te folosești; căci la capăt doar câștigii se întănesc. De asemenea, *Mad Trax* vă oferă 10 tipuri de track-uri pe care voi veți alerga. Acestea diferă între ele prin varietatea de scenarii, curbe și viraje. Designerii au realizat niște cascade destul de reușite cu salturi și răsuciri în aer care îți iaie respirația. Traseele sunt astfel realizate încât îți dau posibilitatea să alegi anumite scurtături, care însă se pot dovedi mai lungi decât drumul principal. Există două modalități de a juca *Mad Trax*: în modul single-player poți juca în ligă, împotriva altor concurenți sau contracronometru. Liga vă oferă 20 de moduri de întreceri în urma cărora veți obține puncte.

De aceste puncte depinde clasarea voastră la finalul campionatului. De asemenea, există și suportul multiplayer care face tot deliciul jocului.

FINISH!!!

Ei, dragii mei, ce ziceți de acest joc??? Vă place căm ce ați auzit până acum? Orice ați zice, eu tot cred că cei de la Raynold au făcut o treabă destul de bună cu *Mad Trax*, realizând astfel un joc de curse antrenant, cu mașini ale viitorului, în care lupți pînă orice mijloace pentru a ține pe primul loc. Iar dacă cineva îndrăznește să ți se împotrivescă sau să se pună cu tine, pui gun-ul pe el și îl distrugi pe nenorocit fără cea mai mică reținere. Putem spune că acțiunea jocului se ascămână la un moment dat cu din filmul *VIPER*, mai ales în momentele când alergi cu mașina ta și tragi în adversari încercând să-i scoți din joc. Eu dinul aștept cu nerăbdare ca acest joc să apară pe piață pentru că tot ce am auzit până acum despre acest joc mă îndeamnă să pun mîna mea puternică și lucrată pe acest joc și să-l joc la sânge.



Poate așa o să fim satisfac una din fanteziile mele, adică să merg pe străzi cu bătrînul meu Ford și să mă „fac” cu cei care se cred piloți la volan. Și dacă cineva mă supără, să pot să îl kilăresc și să îl distrug juaghiul care are tupeul să se pună cu Orionul meu. Of... Dar se pare că trebuie să mă mulțumesc doar cu acest joc. Ce să-i faci? Life is a bitch! Oricum, singura problemă cu care aș avea de luptat ar fi gaborii dar... CENZURAT. În concluzie, încercați să faceți rost de acest joc as soon as ce apare pe piață. Nu o să regretați!!!

Wild Snake



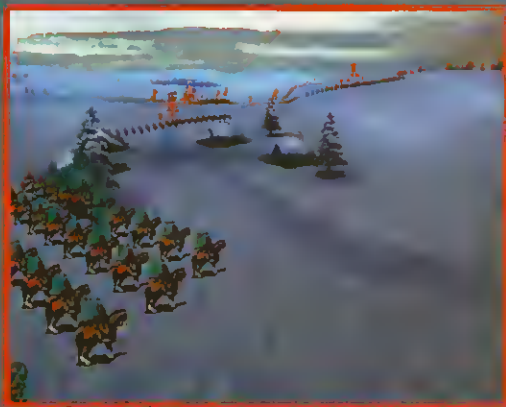
LEVEL DATA

Game Action
 Producător Raynold
 Interactiv
 Distribuitor: East
 Hardware: Pentium 133,
 25 MB RAM
 Placi: 3D, CD
 Multiplayer: 10
 Platforma: Win 95
 Data apariției: Februarie '96

Shogun

[illegible][illegible]

the development of the brain is a continuous process, starting from the beginning of pregnancy and continuing until the birth of the child. The brain is the most important organ of the body, and it is the seat of all our thoughts, feelings, and actions. It is also the most vulnerable organ, and it is the most important organ to protect. The brain is the most important organ of the body, and it is the seat of all our thoughts, feelings, and actions. It is also the most vulnerable organ, and it is the most important organ to protect.



Sayonara sau ceva de genul asta.

[illegible]

oric gamer care crede că știe totul despre real-time strategy. Shogun vrea să înceapă o nouă eră în lumea strategiilor prin AI-ul perfecționat, prin grafica care nu poate fi decât 3D, totul pentru o experiență unică.



LEVEL DATA

Genre: Science fiction
Product or Description:
Interactive
Contributor: Electronic Arts
Hardware: Pentium 100
16 MB RAM
Plot: 30+ hrs.
Multi-layer: No
Plot end: Yes
Does anything surprise you?

RAYMAN 2

THE GREAT ESCAPE

Halboul Rayman începe o nouă aventură! Suspans, acțiune, grafică 3D și multe altele într-o altă versiune...



...nu mai bine de acum, de când gâștele și-au revărsat în marele lac. În vremea aceea, acest lac a devenit dintr-o dată un mare lac, înjgându-se la capătul său pentru vremea următoare. Când amintesc de firma UbiSoft, este imposibil să nu o amintesc. Imediat la Rayman 2 am început să luăm în calcul și Rayman 3. Acesta din urmă a constituit de fapt o continuare a Rayman 2, dar a cărui misiune era să elibereze lumea de rău din nou și, posibil, să vină pe ea. Rayman 2 este un joc de acțiune, dar în același timp, un joc de puzzle. Designarea și dezvoltarea lui a fost foarte interesantă, în primul rând...

...pentru că, în primul rând, este un joc de acțiune, dar în același timp, un joc de puzzle. Designarea și dezvoltarea lui a fost foarte interesantă, în primul rând...

În primul și-n primul rând...

...pentru că, în primul rând, este un joc de acțiune, dar în același timp, un joc de puzzle. Designarea și dezvoltarea lui a fost foarte interesantă, în primul rând...

pentru adevărată experiență de joc, iar pentru cei care preferă să joace în stil casual, există diferențe în joc. Într-un anumit fel, jocul este conceput pentru a fi accesibil tuturor, de la cei care nu au experiență în jocurile de tip action, până la cei care sunt pasionați de acest gen de jocuri.

Într-un joc cu totul nou, de la început de așteptat, Ubisoft a folosit tehnologia de ultimă generație pentru a oferi o experiență de joc 3D. Rezultatele sunt impresionante, iar jocul este unul din cele mai bune din acest gen. Dacă vrei să joci un joc de acțiune, acesta este cel mai bun din acest gen. Dacă vrei să joci un joc de acțiune, acesta este cel mai bun din acest gen.

Într-un joc de acțiune, Ubisoft a folosit tehnologia de ultimă generație pentru a oferi o experiență de joc 3D. Rezultatele sunt impresionante, iar jocul este unul din cele mai bune din acest gen. Dacă vrei să joci un joc de acțiune, acesta este cel mai bun din acest gen. Dacă vrei să joci un joc de acțiune, acesta este cel mai bun din acest gen.

Story Line

Într-un joc de acțiune, Ubisoft a folosit tehnologia de ultimă generație pentru a oferi o experiență de joc 3D. Rezultatele sunt impresionante, iar jocul este unul din cele mai bune din acest gen. Dacă vrei să joci un joc de acțiune, acesta este cel mai bun din acest gen. Dacă vrei să joci un joc de acțiune, acesta este cel mai bun din acest gen.

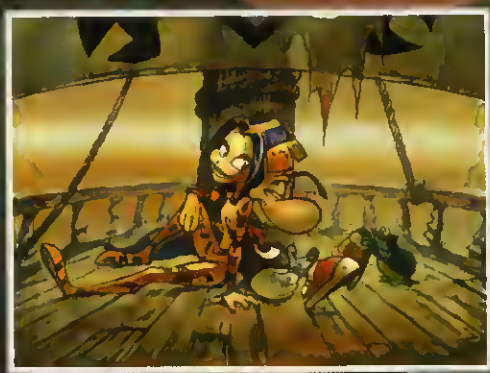
Jocul este un joc de acțiune, iar Ubisoft a folosit tehnologia de ultimă generație pentru a oferi o experiență de joc 3D. Rezultatele sunt impresionante, iar jocul este unul din cele mai bune din acest gen.

Jocul este un joc de acțiune, iar Ubisoft a folosit tehnologia de ultimă generație pentru a oferi o experiență de joc 3D. Rezultatele sunt impresionante, iar jocul este unul din cele mai bune din acest gen. Dacă vrei să joci un joc de acțiune, acesta este cel mai bun din acest gen. Dacă vrei să joci un joc de acțiune, acesta este cel mai bun din acest gen.

Jocul este un joc de acțiune, iar Ubisoft a folosit tehnologia de ultimă generație pentru a oferi o experiență de joc 3D. Rezultatele sunt impresionante, iar jocul este unul din cele mai bune din acest gen. Dacă vrei să joci un joc de acțiune, acesta este cel mai bun din acest gen. Dacă vrei să joci un joc de acțiune, acesta este cel mai bun din acest gen.

Jocul este un joc de acțiune, iar Ubisoft a folosit tehnologia de ultimă generație pentru a oferi o experiență de joc 3D. Rezultatele sunt impresionante, iar jocul este unul din cele mai bune din acest gen. Dacă vrei să joci un joc de acțiune, acesta este cel mai bun din acest gen. Dacă vrei să joci un joc de acțiune, acesta este cel mai bun din acest gen.

Jocul este un joc de acțiune, iar Ubisoft a folosit tehnologia de ultimă generație pentru a oferi o experiență de joc 3D. Rezultatele sunt impresionante, iar jocul este unul din cele mai bune din acest gen. Dacă vrei să joci un joc de acțiune, acesta este cel mai bun din acest gen. Dacă vrei să joci un joc de acțiune, acesta este cel mai bun din acest gen.

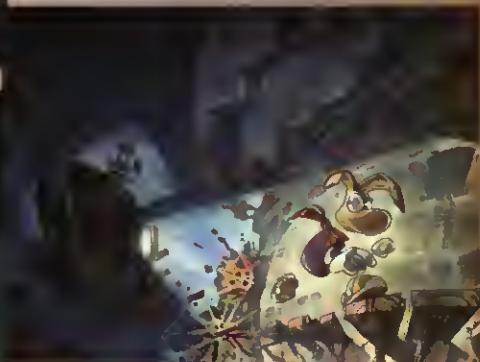


O lume minunată...

Animațiile și toate celelalte elemente au fost extrem de bine transpuse sub formă digitală. Este unul din cele mai complexe titluri action/adven-turc anunțate pentru anul 1999. La fel ca în primul Rayman, gameul nu va avea niciodată ocazia de a se plictisi... mai tot timpul apărând



elemente noi. Jocul începe plin de suspans și se termină într-o atmosferă la fel de interesantă și inovatoare. Rayman va putea face în acest univers aproape orice. Astfel, eroul nostru va trebui să înoate să se cațere, să-și folosească părul în loc de elici de elicopter, să se (arască, să sară... să facă pe dracu-n patru să-și atingă țelul. Pe măsură ce Rayman va înainta în joc, va elibera o mulțime de prieteni cu puteri magice, care îi vor fi lui Rayman de mare folos în întreaga sa aventură. Grafica te lasă efectiv fără cuvinte, la fel și sunetul.



LEVEL DATA

Genre: Action/Adventure, 3D
 Platform: UPlay
 Publisher: Ubisoft Montreal
 URL: <http://www.ubisoft.com>
 Hardware: Pentium 4 56,
 52 MB RAM
 Price: \$19.99
 Rating: 4 stars, No
 Platform: Win 98, Win 95



LEVEL

REVIEW



Tiger Woods 99

Golful .. Relaxant, recreativ, și chiar dacă unii i-au dat o tentă de snobism, este totuși un sport cu priză mare la publicul larg

place golful și nu sunteți fan al acestui mare jucător, vă sfătuiesc să uitați de acest joc deoarece jocul este în mare, mare măsură numai despre acest tigrul al golfului. Începând cu imaginea lui (mă refer la faptul că personajul cu care veți juca este o clonă a lui Tiger, începând cu înfățișarea și terminând cu mișcările sale specifice) totul se leagă de el: el vă va da sfaturi despre anumite lovituri pe care urmează să le efectuați, vă va povesti câte ceva despre fiecare traseu ce urmează a fi jucat și tot felul de alte lucruri sunt legate de acest jucător. Așa cum în viața golfului a creat o imagine diferită față de ceilalți jucători prin modul propriu de joc, tot astfel cu ajutorul celor de la EA Sports, va schimba ideea golfului pe calculator, deoarece este primul joc care va avea un accelerator 3D real-time. Acest lucru va face ca jocul să nu mai fie o reîncercare continuă de slide-uri, de imagini în imagini, iar jucătorul va reuși să joace pe un teren de 16-20 de găuri în jur de 20-30 de minute (lucru apreciat de jucătorii de golf pe calculator).

Un joc simplu și draguț

Eu personal nu mă prea omor cu jocurile care au la baza lor un sport (fotbal, baschet, etc) deoarece nu sunt un împătimit al sportului, dar în schimb îmi face plăcere să văd ceva nou, ceva cu o grafică reușită, din care să reiasă că producătorul a muncit pentru jocul respectiv. Așa am pățit și cu acest joc, simulator de golf, care nu m-a atras de nici o culoare până când am văzut niște screenshot-uri din



Luați-vă setul de croșe și haideți să dăm o tură pe terenul de golf care, bineînțeles, este 3D. În orice categorie a sporturilor există campioni, persoane care au reușit să stăpânească sportul respectiv atât de bine încât au devenit idoli pentru fanii acelui joc. Michael Jordan este și va fi pentru o perioadă bună de timp cel mai mare jucător de baschet datorită calităților sale, dar nu s-a găsit cineva care să-i dedice un joc special pentru el. Spre deosebire de baschet, unde sunt foarte mulți jucători buni, în golf este nevoie de multă îndemânare și abilități excepționale pentru a lăsa un nume în urma ta. Deci, domnul al cărui nume este arhicunoscut în branșa sportului, Tiger Woods, a reușit să impresioneze publicul prin calitățile sale, astfel încât Electronic Arts a hotărât că merită un joc care să-i poarte numele. A apărut astfel noul titlu din culisele studiourilor EA Sports, joc ce pune într-o grafică excepțională acest sport, permițând oricărui fan (al golfului și al lui Tiger Woods) să învețe și să practice cu ajutorul sfaturilor venite de la Woods acest sport. Chiar dacă la început veți crede că numele celebru Tiger Woods apare în acest joc numai pentru ca lumea să cumpere jocul, trebuie să vă înformez că greșiți total. Dacă nu vă





recția vântului care își joacă rolul foarte bine. Un mic sfat: puneți mouse-ul pe săgeata din fața jucătorului și țineți apăsat pentru a schimba direcția și punctul unde va cădea mingea. Aici veți observa că se deschide un mic ecran în dreapta sau stânga care vă va arăta unde va cădea mingea, dacă v-ați ales distanța cam mare. Atenție! Trebuie să vă selectați și modul în care va fi lovită mingea și direcția care îi va fi atașată mingii (acest lucru îl faceți acolo unde sunt săgețile și o minge de golf desenată – colțul dreapta jos), și aceste lovituri sunt: Full, Putt, Bump, Chip, Pitch. Dacă nu vă interesează alegerea croselor și a vitezei cu care trebuie aceste lovituri, puteți lăsa calculatorul să vă selecteze cea mai bună metodă de a lovi mingea și direcția pe care aceasta trebuie să o



urmeze (chestia asta îi va cam lua din farmec și totul devine un click and wait pentru jucător și va lipsi implicarea creierului acestuia în joc). Un alt lucru important care nu îl veți afla nicăieri este că în momentul în care faceți clic pe mingea de golf pentru ca Tiger să execute lovitura, trebuie să mai faceți un clic tot acolo pentru a selecta cât de puternic să lovească mingea jucătorul (este ca un fel de „speed-o-metru” care vă va indica printr-o linie cam cât de puternică să fie lovitura). Un alt lucru interesant este și momentul în care jucătorul execută lovitura: este o mișcare pe care o realizează indiferent de cât de tare lovește mingea sau de direcția pe care trebuie să o ia mingea, dar o face foarte natural, iar după lovitură se uită după minge să vadă unde

a căzut. Tot în acest timp apare un ecran în care este filmată mingea pe toată durata în care stă în aer și până când cade jos pe pământ. În schimb, în momentul în care mingea este mai aproape de gaură, nu mai apare săgeata de direcție a mingii și pe pământ se face o carosare care va arăta configurația porțiunii de pământ până la gaură.

Și în final ...

Total diferit de alte jocuri de golf prin care am trecut, acest release de la EA Sports te relaxează prin grafica și modul de prezentare a diferitelor comenzi care se pot executa în timpul jocului. Deci, toate una peste alta, avem un simulator de golf la îndemână care merită să aibă un loc în arhiva de jocuri pe care o deținem.

Nyke

LEVEL DATA

Game: Simul. de golf
Producător: EA Sports
Distribuitor: Best Computers
Hardware: Pentium III,
32 MB RAM
Pach. Jc: Optimal
Multiplayer: Nu
Platforma: Win 95

NOTA 82

joc și mi-am zis să văd totuși ce este cu el. Ei bine, după ce am intrat în el trebuie să vă mărturisesc că are o grafică bestială (acceleratorul grafic este opțional, dar mă îndoiesc de rezoluția care este oferită în lipsa unuia), și toate opțiunile ce apar pe ecran sunt realizate super. Imaginea de început cu o grafică lină te liniștește, și totul te îmbie să rămâi în atmosfera creată de joc. Chiar și fața acestui Tiger Woods care apare în colțul stânga-sus (pe care eu nu l-am văzut în viața mea) este relaxantă (are un zâmbet ce-i luminează toată fața). Așa cum v-am spus mai înainte, acest Tiger vă poate da și sfaturi în legătură cu lovitura pe care

urmează să o faceți, sfaturi ce apar ca un mic filmuleț prin activarea meniului din colțul dreapta-sus. Dacă sunteți începător în domeniul golfului ca mine, o să aveți

mare nevoie de aceste sfaturi pentru că tot ce

aveți la dispoziție este un set de crosse de golf

pe care cu personal habar nu am care și cum

se folosesc. Bineînțeles, așa cum știe tot

poporul, croscele se aleg în funcție de distanță

și de obstacolele care sunt în față

(obstacole însemnând ape sau lovituri din

interiorul unei gropi. Chiar o lovitură de pe

nisip necesită o îndemânare oarecare). Eu însă

m-am chinat mult până am

reșit să introduc mingea de

golf în prima gaură, și cum terenul conține și apă și nisip și dâmburi, vă dați

seamă cum am trecut prin toate acestea. Trebuie să selectați crosa, viteza loviturii,

modul de lovire a mingii și pe deasupra trebuie să țineți cont de viteza și de di-



CONQUEST OF STRATOSPHERE

Iată că cei de la Kodiak Interactive au scos un joc absolut nou și original în care vei stăpâni și controla o uriașă fortăreață plutitoare, într-o strategie real-time de calitate.

Rareori ne este dat să jucăm un joc de strategie original, care să ne țină ore în șir în fața calculatorului și care să ne ofere încercări care mai de care mai provocatoare. Ei bine, dragii mei, pot spune că din această categorie de jocuri, atât de rară, face parte și *Stratosphere*. Spun rară, deoarece foarte puține dintre jocurile lansate pe piață reușesc să placă și să fie jucate de un număr considerabil de gameri. Și acest lucru depinde doar de cât de bine este realizat acel joc. Deci, când un astfel de joc reușit își face apariția pe piață, nu poate trece neobservat de către adevărații gameri. Sper ca acest joc să poposească curând în memoria calculatoarelor voastre, pentru a putea vedea că nu vă aburește, dar mai ales pentru a putea juca ceva cu totul nou și original. Acțiunea jocului este relativ simplă. Gamerii vor trebui să-și construiască o fortăreață plutitoare (în aer) pe care vor trebui să o controleze și să o conducă cum știu ei mai bine. Partea bună a acestui joc o reprezintă intriga, care este destul de interesantă și antrenantă. Lumea în care o să joci este o lume din viitor și poartă numele de New Earth. Această nouă lume plină de războaie este diferită de cele cu care ne-a obișnuit acest gen de joc. Misiunea ta în această lume dură este de a supraviețui și de a-ți apăra regatul de dușmani. Războaiele



de care vă aminteam mai înainte vă vor afecta în mod direct. Acestea sunt duse între aceste fortărețe, printre care se va afla și fortăreața ta. Orașele zburătoare se mișcă și se luptă la fel ca niște adevărate nave de război. Imediat după ce va începe jocul, vei asista la întoarcerea, după o lungă absență, a unui dintre cei mai mari eroi ai vremii. Acest lucru a surprins pe toată lumea, deoarece mai toți îl credeau mort. Numai că acesta nu se întoarce cu gânduri pașnice și atacă regatul care fusese vechea sa casă, ceea ce va conduce la o intrigă interesantă.



About, playing the game...

Pentru a putea supraviețui din punct de vedere economic, va trebui să strângi minerale care îți vor asigura fondul necesar pentru a avea cât mai multe arme, tunuri sau unități de luptă. Aceste minerale vor fi adunate din zona munților sau vor fi luate de pe fortărețele dușmane în timpul luptelor. Mineralele se mai numesc „floatstones” deoarece acestea chiar plutesc. Modul de strângere al acestor minerale este foarte simplu, adică pur și simplu zburând pe lângă ele. Poți să construiești orice și oriunde, bineînțeles în limita bugetului. Pe lângă acest aspect va trebui să îți organizezi unitățile care sunt în număr de peste 60. Acestea sunt împărțite în 6 categorii: turnuri de control, unități de atac,



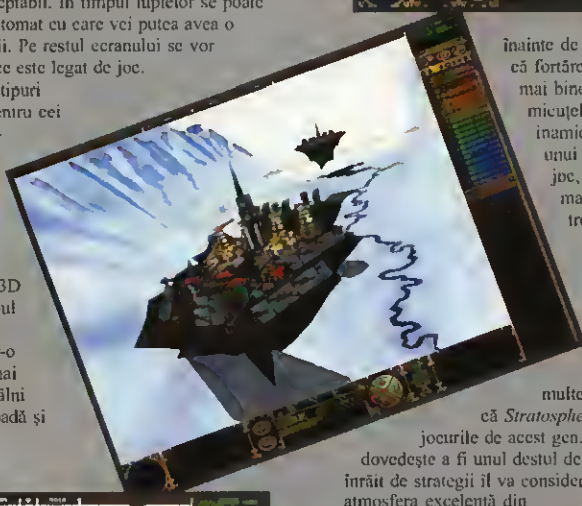
Finally...

Despre un joc se pot spune foarte multe lucruri și bine și rău. Menirea acestui articol este de a vă crea o imagine generală asupra acestui joc, de a vă arăta care sunt punctele lui bune și care sunt punctele lui slabe. Dar să revenim la oile noastre. Jocul este destul de dificil, adică trebuie să îți pui puțin mai mult târâcuța la contribuție. Acest lucru se datorează AI-ului care este foarte performant, iar mințile voastre greu încercate vor trebui să-l învingă. Adevărata dificultate constă în modul în care te organizezi. Gândiți-vă și voi!!! Pe lângă faptul că veți fi atacați și loviți din toate părțile de către dușmani, dacă mai sunteți și dezorganizați vă dați seama cam ce o să iasă. Gradul de dificultate nu se poate schimba în timpul jocului, așa că dacă jucați acest joc pentru prima oară, aveți grijă ce grad de dificultate vă setați



unități defensive, unități care se ocupă cu aprovizionarea, jet-uri și un grup de unități amestecate care se numesc TechnoMage. În joc veți întâlni o mare varietate de arme cu care vă veți dota fortăreața, pornind de la o catapultă simplă până la o armă mai sofisticată. O dată ce înaintezi în joc și vei trece prin cele 24 de misiuni, poți fi avansat și poți avea acces la arme mai sofisticate și mai puternice. Însă partea cea mai bună este că vei comanda fortărețe din ce în ce mai mari și recunoscute a fi foarte redutabile. Majoritatea misiunilor se bazează pe o gândire de bun strateg. În care doar cel care se organizează cel mai bine poate avea o șansă de a supraviețui. Așadar, putem spune că jocul se bazează în mare parte pe deciziile pe care le luați în timp ce jucați. Stratosphere este un joc original și datorită modului în care este realizat. Sun asta deoarece grafica este foarte reușită, iar în ceea ce privește sunetul pot spune că este acceptabil. În timpul luptelor se poate seta un mod de vizualizare automat cu care vei putea avea o imagine de deasupra a acțiunii. Pe restul ecranului se vor afla centrele de control a tot ce este legat de joc.

Acest joc vă oferă mai multe tipuri preferențiale de gameplay. Pentru cei care caută o provocare single-player de lungă durată, jocul vă oferă 24 de misiuni, care cu siguranță vă vor plăcea. O altă alternativă este varianta multiplayer unde sunt vreo 10 misiuni. Luptele au loc într-un spațiu 3D destul de reușit. Background-ul este foarte detaliat, cu râuri, munți și orașe răspândite într-o parte și alta. De asemenea, mai există și zone în care veți întâlni lacuri, munți acoperiți cu zăpadă și chiar regiuni vulcanice.



înainte de a porni într-o campanie. Se pare că fortărețele conduse de calculator sunt mai bine echipate decât ale tale, iar cu micuțele tale tunuri vei face față cu greu inamicilor. Suportul multiplayer permite unui număr de 4 gameri să ia parte la joc, iar plăcerea de a juca este mult mai mare în acest mod. Tot ce trebuie să faceți este să încercați.

De fapt ce este Stratosphere? Este un joc de strategie real-time, care îți atrage atenția imediat datorită intrigii originale și a faptului că este ceva cu totul nou. În aceste momente în care piața este invadată de foarte multe jocuri de strategie, putem spune că Stratosphere s-a clasat destul de bine printre jocurile de acest gen. Privit în ansamblu, acest joc se dovedește a fi unul destul de bun. Sunt sigur că un jucător înrăit de strategii îl va considera destul de reușit și că va aprecia atmosfera excelentă din joc, completată de o muzică de calitate. Oricum, misiunea voastră este să îl jucați la sânge și să vă formați propria voastră părere despre el. Acestea fiind spuse, vă urez să stăpâniți o fortăreață prosperă și solidă și să reușiți să învingeți pe toți cei care se pun în calea prosperității voastre.

Wild Snake

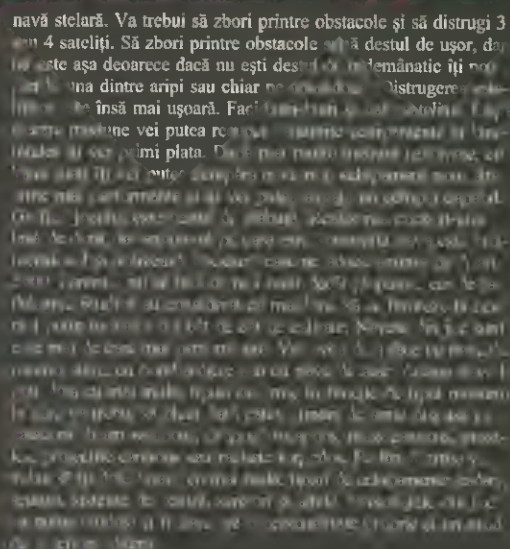


LEVEL DATA

Gen: Strategie
 Producător: Kodak
 Interactiv
 Distribuitor: Bicom Games
 Hardware: Pentium 133
 32 MB RAM
 Video 3D: Via
 Multiplayer: Da
 Platformă: Win 95

NOTA **79**

Simulator de zbor spațial de mare calitate care vă va ține ore în șir în fața calculatorului



These 30 items were selected by experts in the field and by the authors. Five of the items were selected on the basis of frequency in that part of the literature. Twelve items were selected on the basis of frequency in the literature and the authors' own knowledge of the field. The remaining 13 items were selected on the basis of the authors' own knowledge of the field.

2007/05/05

These findings are in agreement with a previous study by Hwang et al. (2002) and a review of the literature.

SC-15 LYNX
— navă de
recunoaștere

[illegible]

IPEC T-12
PUMA
— bombardier



Northwestern le club
membre, offre quatre parrain-
tages. Il leur offre une prime
mensuelle de 100 dollars, une
Prime d'assurance-vie et une
Prime d'assurance-vie à la mort.
Cependant, les membres
du club ne sont pas admissibles
à la Prime d'assurance-vie à la mort.
Il est important d'être membre du club pour être admissible à la Prime d'assurance-vie à la mort, car la Prime d'assurance-vie à la mort est une prime d'assurance-vie à la mort.

The
HITZMACHER
- navá de atac



As a result of the damage caused by the 1918 influenza pandemic, the National Board of Health (now the National Institute of Health) began to study the causes of disease outbreaks and the role of the immune system in fighting off disease. This led to the development of the field of immunology, which studies the body's response to foreign substances (antigens) and the role of the immune system in fighting off disease. The field of immunology has since become a major branch of medicine, with many new treatments and vaccines being developed.

**The K'NORG
THRASHER**
— navă de atac



As a result, many have been categorized as "at risk" persons, meaning that they are at risk of being carried off by the floodwaters. In addition, many of the people who live in the flood-prone areas are elderly, poor, and have no other means of transportation. The Federal Emergency Management Agency (FEMA) estimates that 15 to 20 percent of the people who live in the flood-prone areas are elderly, poor, and have no other means of transportation. FEMA also estimates that 15 to 20 percent of the people who live in the flood-prone areas are elderly, poor, and have no other means of transportation.

**The K'NORG
FIRESTORM**
— bombardier

[illegible]

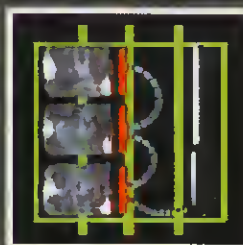
The GOVOROSK
— navă de atac



Gravitational waves are the ripples in spacetime caused by the acceleration of massive objects. In 1916, Albert Einstein predicted their existence as a consequence of his general theory of relativity. It took nearly a century for scientists to develop the technology to detect them. The first direct observation was made in 2015 by the LIGO (Laser Interferometer Gravitational-Wave Observatory) and Virgo collaborations. Since then, several more events have been detected, providing a new way to study the universe. Gravitational waves are produced by the acceleration of massive objects, such as black holes and neutron stars. When two black holes merge, they create a powerful burst of gravitational waves that can be detected on Earth. These waves travel at the speed of light and carry information about the objects that created them. The detection of gravitational waves has opened a new window into the universe, allowing scientists to study the most extreme environments in nature. It has also provided a new way to test Einstein's theory of relativity. The future of gravitational wave astronomy is bright, with several new observatories planned for the coming years. These will allow scientists to detect even smaller and more distant events, providing a deeper understanding of the universe.

LEVEL DATA

Genre: Simulation, Spent
 Production: Imagine Software
 Distributor: Imagine Software
 Hardware: Pentium 333,
 16 MB RAM
 Price: \$19.95
 Multiplayer: No
 Platform: Win 95

NOTA 87



LEVEL







ANNO 1602

Creation of a New World

Sunflowers și maxDesign și-au dat mâna, hotărâți fiind să cârâme concurența reprezentată de Blue Byte. Și nu fac deloc treabă rea

După ce și-a consolidat poziția pe piața de jocuri, *Die Fuggler* sau *Holiday Island*, producătorul german Sunflowers răspunde provocării lansate de Blue Byte și aruncă în lumea amuzantă a strategiilor un nou joc *Anno 1602: Creation of a New World*. Deși se dorea un rival puternic pentru *Settler III*, după cum poate veți remarca și voi, bate mult mai mult spre *Caesar 3*. Deja v-ați dat seama că *Anno 1602* este o strategie bazată mai mult pe dezvoltarea economică și presărată pe ici colo cu câte o bătălie pentru cei iubitori de vărsare de sânge. Cooperarea dintre Sunflowers și maxDesign a fost foarte fructuoasă, dovadă fiind jocul în sine care ne va ține în fața monitoarelor multuult timp. Nu degeaba este candidatul cu cele mai mari șanse de a obține titlul de Jocul Anului în Germania.



Laaand, ho!

Prin anul 1602 o corabie încărcată cu pioneri descoperă insulele lumii noi și se decid să le colonizeze. După ani de muncă asiduă și construirea unei economii înfloritoare vor constata că nu se vor mai putea extinde decât prin forța armelor. Mai departe voi scrieți istoria. *Anno 1602* poate fi jucat în două moduri, ca un *Colonization* în real-time în care construiești și te tot dezvolti până elimini definitiv concurența, sau ca în *Caesar 3*, abordând o campanie în care treci din scenariu în scenariu atingând bineînțeles anumite obiective. Aceste obiective sunt foarte diverse, de la stabilirea unei noi colonii, până la strângerea unui anumit număr de



credite sau salvarea unui oraș de la a fi aneimat. Lumea în care se desfășoară acțiunea este o aglomerație aleatoare de insule, ce diferă de la un scenariu la altul. Fiecare insulă dispune de anumite resurse care pot fi diferite, dar nu sunt absolut necesare la început, mai târziu nu te vei mai putea dezvolta fără ele. Să îți stabilești prima colonie pe o insulă cu cât mai multe resurse poate fi un avantaj enorm. Pentru a coloniza insulele pentru determinarea resurselor se face extrem de ușor. Ancoră și nava pe țărmul insulei după care dai un clic pe butonul „Colonizează”. După un scurt timp vei primi raportul privitor la bogățiile naturale ale insulei. Dacă ai găsit insula ideală, tot ce ai de făcut este să simplu clic vei construi pe țărm un depozit, fondând astfel prima colonie.

Building a colony

În mare parte activitatea jucătorului se rezumă, ca și în *SimCity 2000*, la plasarea de clădiri și drumuri, coloniștii făcând partea cea mai grea a muncii. Numărul clădirilor ce pot fi construite este destul de mare, dar unele nu pot fi realizate decât dacă resursele necesare sunt disponibile: mine de fier, cariere de piatră, etc. Altele nu pot fi construite decât dacă ai ajuns la un anumit grad de dezvoltare sau un anumit număr de coloniști. La început e bine să construiești vreo două-trei case de păcurari ca să nu intri în criză de material de construcție. La orice clădire productivă (și mă refer la ferme, tăietori de lemne, ateliere), este extrem de important să ții seama de eficacitatea acestora. Un tăietor de lem-

ne trebuie să aibă în răză să suficient copaci pentru a putea lucra la capacitate maximă. Această răză poate fi vizualizată printr-un clic pe clădirea respectivă. În afară de copaci și grâu nu toate plantele pot fi cultivate pe o insulă și nici la aceeași rată de eficacitate. Nu construim o fermă de mironidenii, decât dacă acestea pot fi cultivate pe insula respectivă. Atunci când ai stabilit resursele insulei ai primit și un raport (100% sau 50%) ce reprezintă eficacitatea producției respectiveor culturi pe acea insulă. Pentru a obține un produs finit (unelte, bijuterii, arme, hrană, vin, etc.) pe care populația să le poată folosi trebuie construit un întreg lanț de producție. Să luăm de exemplu unelte. Construiești o mină ce va extrage minereul de fier; un fierar va topi minereul producând bare de oțel care vor fi transformate în unelte într-un atelier. Pentru ca aceste produse să poată fi realizate și mai ales să ajungă acolo unde e nevoie de ele, trebuie construită o rețea de drumuri. Fiindcă tot am ajuns aici vreau să subliniez faptul că odată produsul dus în depozit, este disponibil pentru orice magazin din oraș, ceea ce scade din realism. Și după producție am ajuns la partea cea mai delicată a oricărei colonii, oamenii. Pentru ca populația să crească ai nevoie de locuințe, care pot fi construite doar în răză unui depozit sau market place. Singurul tip de locuință pe care poți să-l construiești sunt niște cocioabe amănute de lemn, însă acestea cu timpul (ca și în Caesar 3), vor evolua în funcție de aprovizionare și de calitatea ocupanților. Dacă pionierii se mulțumesc doar cu puțină hrană, coloniștii, cetățenii și aristocrații ce vor veni pe urmă vor avea pretenții ceva mai mari. Vor dorți tutun, vin, bijuterii, o capelă unde să se roage, o școală, o cărciumă și multe altele. Ascensiunea socială a unor pături a locuitorilor poate fi observată ușor prin arhitectura locuințelor lor. Dacă selectezi o casă vei putea observa tipul ocupanților, necesitățile acestora și chiar starea de spirit vis-a-vis de viața orașului. Mai sunt o serie întregă de clădiri care au ca scop protecția cetățenilor: pompieri, spitale, palat și ziduri de supraveghere.



War drums

Cu timpul, odată cu extinderea, vei constata că oricât ai produce nu este necesar pentru a satisface necesarul populației. Și atunci ai două moduri de a rezolva situația: 1) pașnic, prin comerț și 2) prin forța militară. Comerțul este destul de costisitor și nu îți poate oferi nici el în întotdeauna tot ceea ce ai nevoie. Dacă una



din cele trei națiuni rivale nu-ți pot oferi ce ai nevoie (și de obicei nu prea o fac) mai ai o șansă cu negustorii independenți despre care nimeni nu știe de unde vin. Unicul loc în care se poate face comerț sunt cocioarele, dar fiindcă acestea sunt primele clădiri ale unui oraș, această problemă s-a rezolvat. Odată ce ți-ai construit o mică flotă poți seta drumuri comerciale prin care navele vor căra anumite produse între docuri automat. Acestea sânt deosebit de utile din moment ce pe o insulă produci cacao, pe alta zahăr și așa mai departe. Pe unele dintre insule poți întâlni indieni, care deși sunt pașnici, ocupă un spațiu destul de vast care ar fi putut fi folosit în alte scopuri (aviz amatorilor). Și uite așa am trecut la partea militară a jocului, deși este slab reprezentată și nu este tocmai punctul forte al jocului. Poți produce muni-chete, săbii, tunuri și poți antrenă soldați în castele. Luptele se vor da în real-time și se aseamănă un pic cu Warcraft. Cele mai interesante vor fi însă bătăliile navale, poate și fiindcă vor fi mai numeroase (dată fiind întinderea imensă de ape), dar și datorită piratilor care pândesc navele comerciale. Războiul este extrem de costisitor, atât în privința costului armelor și clădirilor, cât și în menținerea lor, și poate duce repede un imperiu la faliment. Așa că bazează-te mai mult pe structuri defensive și construiește-ți regimente doar atunci când este absolut necesar.

Anno 1602 este genul de joc „mișto, dar nimic nou”. Dar cu toate acestea ne va ține legați de mouse mult timp, datorită dinamismului acțiunii și graficii superbe, poate doar datorită setei noastre de strategii de bună calitate sau poate chiar datorită multiplayer-ului în care patru amici se pot întrece, pot forma alianțe sau se pot măcelări. Singura bubă pe care am găsit-o ar fi faptul că poți construi, în greșală, mult prea ușor clădiri importante (curățarea terenului nu costă nici măcar un leu). Un „do you really want to...” cred că ar fi fost necesar, în rest toate bune și frumoase. Și mai ales distractive!

Claudia

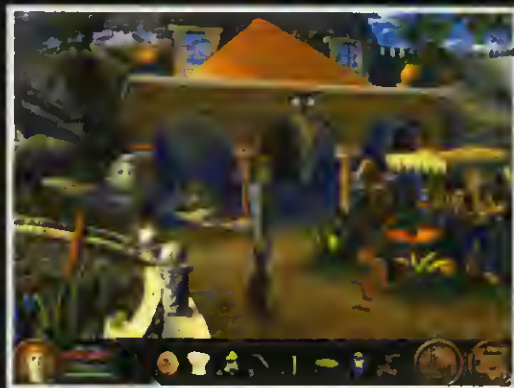
LEVEL DATA

Gen: Strategie real-time
Produsător: Sunflowers IES și moddeign
Distribuitor: Sunflowers IES
Hardware: Pentium 133,
16 MB RAM
Platformă: Win 95
Chifletă: Win 95

NOTA 92

Quest for Glory V: Dragon Fire

lată că după succesul celor patru predecesori ai lui, *Dragon Fire* se vrea cel mai bun din această serie. Și acest lucru îl vom vedea în cele ce urmează

[illegible][illegible]

Si ceva despre tehnica din joc

[illegible]



Într-o zi, după ce am terminat de scris, am rămas cu o impresie de neplăcută. Într-o zi, după ce am terminat de scris, am rămas cu o impresie de neplăcută.

West Gate

[illegible]

Nobhill

discuss various findings and their implications for the future of the field. The paper concludes with a discussion of the challenges and opportunities for the future of the field.



It does not involve moral or legal judgments (indeed, it is not a claim at all) or that anyone will be harmed (indeed, it is not a prediction) or that anyone is responsible (indeed, it is not a criticism).

Town Square

Am avut noroc în marele joc de cărți, dar nu, m-am răsturnat, ambele am făcut de comensatori când am câștigat de la noi. Inimă și inimă, plăcintă dinău. La fel și în viața noastră, tot ceea ce ne învârtim să câștigăm din viață, tot se dă în altă mână, am avut încă, încă am avut o dată câștigat, iar acum în viața noastră, căutăm pe cine pentru o dată, am fost la muncă, o dată în viața noastră. Și cum vine vremea, se răsturnă în viața noastră, dar în Tinerii Square există o viață în viața noastră, am fost în viața noastră.



Town Docks

[illegible]

The Med Sea

LEVEL DATA

Game: *W3X*
 Developer: Sierra Studios
 Distributor: Sierra Studios



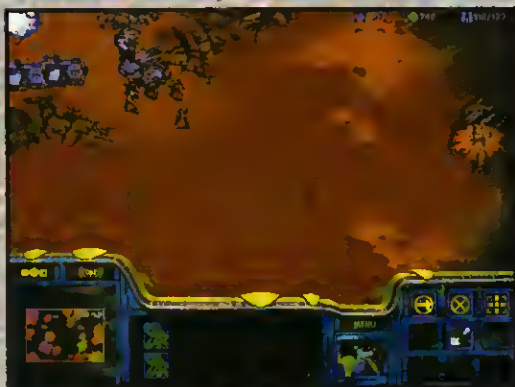
LEVEL DATA

Geat: KFG
Produktion: Sierra Studios
Distributeur: Sierra Studios
Hör-Spüre: Freilicht 30,
15 MP HAM
Platz: 30, Nu
Multipliziert: Nu
Phonem: Wn 25

NOTA 86

Starcraft: Brood War

Lupta pentru supraviețuire a celor trei specii a atins apogeul. Care dintre ele va reuși să le domine pe celelalte două?



Iată că a trecut aproape un an de când Protossi și Zergii au intrat în viața noastră. Încetul cu încetul, steaua mutașilor zergi și a templarilor protossi începuse să pâlcască. Iar salvarea lor vine de acolo de unde o și așteptau, de la **Blizzard**. De Crăciun moșul ăla roșu și gras ne-a adus un cadou mult așteptat, *Starcraft: Brood War*. Și uite așa ne vom mai pierde câteva luni bune killerind zergi, protossi sau terrani.

Add-on

În mare, *Starcraft: Brood War* aduce câteva hărți noi, câteva trupe și strategii noi pentru fiecare specie, și rezolvă cea mai

mare parte a bug-urilor raportate până acum. Fiecare specie a primit câteva trupe noi care folosite cu înțelepciune pot fi diferența dintre victorie și înfrângere. Terranii au primit medicii care vindecă soldații aflați în prima linie, iar pe deasupra pot îndepărta și substanțele dăunătoare oricărui tip de organism. O altă unitate sosită în sprijinul oamenilor sunt navele Valkyrie, foarte bune împotriva altor obiecte zburătoare și capabile să respingă atacuri masive. Protossi, după ce că și așa erau eci mai bine dotați și mai puternici, au primit cele mai multe trupe noi, trei la număr. Corsair, o navă ce poate neutraliza trupele de sol. Dark Templar, care, ca și Observer-ul, pentru a îl vedea ai nevoie de detectori, și în final Dark Archon care se formează din comuniunea a doi Dark Templari și care pot controla cu ajutorul minții trupele inamice. Zergii rămân în continuare cele mai slabe creaturi, Devourer și Lurker nereușind să se ridice la nivelul impus de inovațiile celorlalte rase. Se pare că **Blizzard** vrea cu



tot dinadinsul ca Zergii să piardă această confruntare.

Veteranii Starcraft vor avea ce vedea! Pe lângă noile unități s-au introdus și o mulțime de hărți și lumi noi, cum ar fi Dark Templar Twilight-World sau jiniturile din Korhal. Campaniile din *Starcraft: Brood War* sunt foarte grele, iar începătorii ar trebui să încerce mai întâi Starcraft. Umila mea părere este însă că Starcraft nu este un joc single, el este în toate topurile numai pentru ravagiile care le-a făcut în lumea multiplayer. Iar *Brood War* continuă pe aceeași notă. De data aceasta s-ar putea ca din cauza terenurilor încă neexplorate și a trupelor noi introduse, veteranii să aibă probleme chiar și în fața unor novici. Deci fărtați, nu trebuie să vă mai speriați de X-ulescu care are cinci stele pe Battle.net, cu un pic de cap și un dram de noroc s-ar putea să-i stricați ziua.



De la moartea Overmind-ului, fiecare specie a avut timp să-și dezvolte noi echipamente de luptă, de la noi mutații zergi la Dark Templarii protoss. Va trebui să adopți noi strategii pentru a avea o șansă de supraviețuire în bătălia ce urmează. Iar o strategie bună include o cunoaștere a posibilităților proprii precum și ale inamicului.

Medic – Terran Field Surgeon

Noi studii au demonstrat că vindecarea trupelor în timpul luptei este mult mai eficientă și mai ieftină decât să antrenezi noi recruți. Și din nou femeile au fost chemate să-și facă datoria în prima linie. Grupul este produs în Barracks și necesită Academy, iar calitățile lor sunt Heal (vindecă rănilor oricărui organism, inclusiv alienii) și Restoration (îndepărtează orice efect nedorit al anumitor magii sau substanțe).

Valkyrie – Terran Missile Frigate

O nouă navă de luptă cu un design modern, o armă perfectă pentru atacuri rapide sau pentru a opri valurile de asalt inamice. Valkyrie este construită într-un Starport și necesită Armory și Control Tower. Rachetele H.A.L.O. folosite la impact nu afectează numai ținta ci aplică ceva stricăciuni și trupelor din jur pe o rază de 3x3.

Corsair – Protoss Support Fighter

Corsair este o navă de luptă creată de Dark Templari, special pentru luptele împotriva Zergilor și Terranilor. Se obține din Stargate și nu are nevoie de alte construcții preliminare. Corsair poate trimite asupra inamicilor de la sol Disruption Web care le va paraliza pentru o anumită perioadă de timp.

Dark Templar – Protoss Assassin

Renegați până nu de mult, aceștia au fost reacceptați de protossi, și sunt o forță de temut. Pot fi produși în Gateway dar

numai după ce s-a construit Templar Archives. Permanent, Cloaking le permite să se deplaseze printre trupele inamice destul de ușor, mai ales dacă nu au fost detectați, iar prin Dark Archon Meld, doi Dark Templar se pot contopi pentru a forma un Dark Archon.

Dark Archon – Protoss Psionic Entity

Deși din punct de vedere fizic sunt destul de slabi, Dark Archon posedă o imensă forță psionică. Dark Archon se formează din contopirea a doi Dark Templari. Forța psionică pe care o posedă le permite să susțină puternic din spate trupele aliate, Feedback (ținta pierde toată energia și primește și un damage echivalent cu cantitatea de energie pierdută), Mind Control (orice trupă poate fi „furată” de la inamic astfel), Maelstrom (pentru o perioadă de timp toți inamicii pe o anumită rază în jurul Archonului se vor afla în imposibilitatea de a acționa).

Devourer – Zerg Heavy Strike Flyer

Devourer este un monstru extrem de veninos, creat pentru a împroșca un număr foarte mare de inamici cu o otrăvă foarte puternică. Este produs în Mutalisk dacă deții și Greater Spire. Deși atacă numai zburătoare, Corosive Venom-ul cu care atacă este extrem de puternic și afectează și trupele din imediata apropiere. Navele afectate se vor manevra din ce în ce mai dificil.

Lurker – Zerg Heavy Support Beast

O armă de asediu redutabilă, capabilă să se îngroape și să atace din adăpostul său subteran. Se naște în Hydralisk și necesită construirea unui Lair și al unui Apeck Research. Ca orice mutant Zerg se poate îngropa, cu deosebirea că și poate ataca din această postură. Arma sa cea mai periculoasă este Subterranean Spines care atunci când pleacă în linie dreaptă spre țintă atinge tot ce întâlnește în cale.

Coloana sonoră, în mare parte aceeași din Starcraft, este mai mult decât perfectă. Nu numai că se adaptează tempo-ului bătăliei dar și diferă de la o rasă la cealaltă. Personajele își păstrează replicile tăioase și sarcastice, mai ales atunci când te plictisești și continui să click-ânciști pe cle în continuu.

Concluzii

Starcraft: Brood War nu este numai un simplu add-on. El nu numai că se ridică la standardele Starcraft dar le și depășește devenind un joc independent. Pe lângă unitățile și hărțile noi, Brood War scrie o nouă pagină în istoria luptei celor trei specii,



dar și o nouă pagină din viața noastră. Și ce e mai important, după ce ai terminat Brood War te apucă dorul de un Starcraft, și apoi iar Brood War... Ehe, știu cei de la Blizzard ce fac! Oricum distracție plăcută pe battle.net.

Claude

LEVEL DATA

Game: Real Time Strategy
Production: Blizzard
Distribuitor: Blizzard
Hardware: Pentium 133,
16 MB RAM
Platform: Win 95
Multiplayer: Da
Platforma: Win 95

NOTA 88

Emergency: Fighters for Life

Ce-ar fi dacă ai fi șeful departamentului care se ocupă de accidente de la A la Z, incluzând salvarea, poliția și chiar pompierii? Cool or what?

Iată un joc care până nu am pus mâna să-l joc nu mi-a trezit de loc curiozitatea, screenshot-urile pe care le văzusem nefiind prea interesante. Și cum a trebuit să fiu eu cel care avea să facă articolul de față, am pus mâna pe joc și am început să văd despre ce este vorba. Ei bine, am rămas surprins când am văzut că am de comandat mai multe unități de prevenire și remediere a dezastrilor și a accidentelor. În joc comanzi pompieri, medici, paramedici, polițiști, conduci mașini de salvare, de poliție, de pompieri (care

sunt de mai multe feluri: cu scară, simple, unități adiționale), camioane de remorcare a mașinilor accidentate, elicoptere de salvare, buldozere, bărci și avioane. A, era să uit ce era mai important, jocul este gen Commandos Behind Enemy Lines, deci este un joc de strategie real-time și cât se poate de realist, engine-ul cât și accidentele pe care le veți întâlni în joc fiind deosebit de reale. Veți vedea accidente care vă vor face pielea găină, urme de caucinciuri pe stradă, răniți pe jos pe lângă mașini sau mașini care se întâmplă să și ardă. Toate astea îți dau o imagine despre cum a avut loc accidentul și atunci trebuie să te gândești cât mai repede la ce unități ai nevoie, ce fel de personal este potrivit pentru acel dezastru. Până la ora la care am scris articolul am terminat doar trei misiuni, așa că vă voi spune puțin cam ce fel de personal și unități ai în dotare la început și cum cum operează aceste unități, pentru că la început mi-a luat vreo 15-20 de minute până m-am prins cum se pregătește un echipaj pentru diferitele accidente care le întâlniți în joc. La început veți avea o singură bază la dispoziție, iar mașinile de care dispuneți sunt: o mașină de pompieri, o salvare (o dubă și o mașină mică), o mașină de poliție și un camion de remorcare. Trebuie să înțeapi cont că fiecare mașină duce numai personalul care este adecvat mașinii respective, spun asta pentru că am încercat să urc un polițist într-un elicopter și culmea nu a vrut (i-o fi fost frică, cred). De ce nu am prins eu de la început a fost faptul că fiecare mașină pe care o folosești trebuie să fie încărcată cu personalul de care are nevoie, altfel pleacă goală, numai cu șoferul. Fiecare





misiune vă va da un anumit număr de bani (credite) cu ajutorul căreia cumpărați personalul pentru accidentul respectiv (aveți la dispoziție unitatea, dar fiecare mașină și om costă, nimic nu e pe gratis). La salvări aveți doi oameni cu targă și doctorul, ambii intră în dubă, dar în mașina mică intră numai doctorul, mașina mică având viteză mai mare, ceea ce este folositor în cazul în care vă grăbiți să ajungeți mai repede la locul accidentului. În schimb, numai cu duba puteți căra răniții la spital. Mașina de pompieri, prima de care dispuneți, este cea mai normală mașină de pompieri, cu un tanc de apă și anunite de unelte de prevenire a incendiilor cum ar fi: extingtoare, tăietor de metale, etc. Aveți grijă ce fel de personal puneți în mașină deoarece aveți pompieri simpli, cu măști de gaze și costume speciale. Fiți atenți deoarece banii sunt limitați și pentru un incendiu mic nu aveți nevoie de oameni cu costume speciale care costă mai mult. Acesta este un neajuns pentru că odată cheltuiți banii nu veți primi alții până la următoarea misiune și va trebui să reîncepeți misiunea respectivă. Jocul este real-time, de aceea trebuie să porniți cât mai repede cu unitățile spre locul accidentului altfel oamenii accidentați vor muri și veți reîncepe misiunea. De aceea, suirea personalului în mașini trebuie să fie cât mai rapidă, astfel: clic pe mașina pe care vreți să o luați și clic pe personalul potrivit (nu trebuie neapărat să așteptați până coboară pe țeava aia ca la pompieri ci faceți clic pe start și mașina va porni imediat cu personalul selectat). Odată ajuns la locul accidentului puneți imediat doctorii să verifice starea răniților care ar putea să moară în drum spre spital (dacă nu sunt în afara oricărui pericol) și verificați cu pompierii care au tăietor de metale mașinile aflate în accident pentru a extrage eventualii răniți ce s-ar afla în ele. Un pompier poate fi echipat cu accesorii ce se află în mașină dacă, după ce ați selectat pompierul, faceți un clic pe mașina de pompieri și în partea de jos a ecranului vor apărea opțiunile ce le puteți selecta pentru acel pompier. Poliștii pot fi puși în trafic pentru a întoarce mașinile care ar putea înecura misiunea de salvare sau ar putea bloca traficul (caz în care veți

pierde misiunea respectivă). Bineînțeles că după recuperarea victimelor toate mașinile avariate trebuie luate de la locul accidentului pentru ca circulația să revină la normal, lucru pe care îl veți face cu camioanele de remorcare. Un lucru important este să nu plecați cu mașinile de salvare și să uitați medicii pentru că va trebui să plătiți altă mașină de salvare pentru a-i recupera și pe ei.

Ceva despre joc

Dar haideți să vă povestesc ceva și despre misiunile și celelalte lucruri care vă așteaptă în această strategie RTS. Misiunile variază de la incendii, inundații, accidente rutiere și navale, accidente din diferite domenii: parcuri de distracții, meciuri de fotbal, prăbușiri de avioane. Acestea sunt cele mai simple deoarece veți avea de-a face cu tot felul de calamități cum ar fi: explozia de la centrala nucleară Cernobîl din 1986, o scurgere de gaze otrăvitoare într-o stație de metrou din Tokyo în 1995, precum și accidentul aviatic ce a avut loc la demonstrația de avioane de la Ramstein în 1988 din Germania. Totul este antrenant și pur și simplu nu ai cum să te plictisești, de exemplu, într-o misiune trebuie să aibă loc o cursă de mașini de Formula 1, iar începutul misiunii constă în amplasarea unităților de prevenire a accidentelor și a celor mobile în caz că ar avea loc un accident. Bineînțeles că există și anumite inconveniente, cum ar fi: mișcarea unităților pe ecran (știți voi, genul de joc în care trimiți o unitate să ajungă într-un anumit loc și te trezești că nu a ajuns și s-a blocat într-un copac



sau între alte două mașini), sau faptul că view-ul de care dă dovadă jocul este stas, ca să zic așa, și nu prea poți observa anumite detalii mărunte (într-o misiune în care a avut loc un accident pe autostradă trebuie să trimiți un polițist să pună un semn pentru ca șoferii să micșoreze viteza și să nu se producă alte accidente, iar acest semn trebuie să-l cauți mult până îl vei găsi. Eu așa am pățit, am pus un polițist care să oprească mașinile și m-am trezit că a trecut unul cu o Porsche peste el și a rămas numai un morman de carne pe șosea, iar în mașina de poliție care se afla pe autostradă a intrat altul cu o altă mașină și au explodat amândouă. Alt neajuns al acestui view este mărirea lui, pentru că în unele misiuni ai o scenă destul de mare și trebuie să faci scroll pe toată scena și pierzi astfel destul de mult timp. Părți bune și părți rele, dar nimic nu este perfect, deci avem un joc captivant care vă oferă un feeling diferit față de alte RTS-uri prin faptul că vezi accidente, calamități și totul depinde de tine pentru a remedia aceste lucruri și a salva viețile celor implicați.

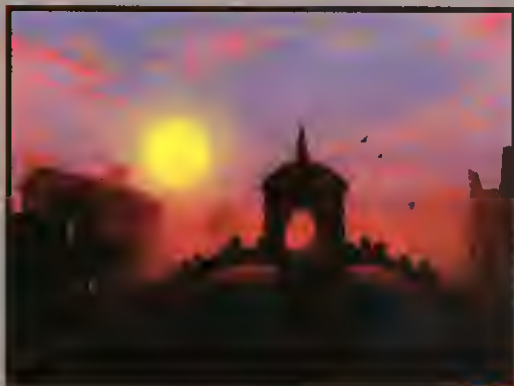
LEVEL DATA

Gen: Strategie
Produs de: Winer Works
Distribuit de: Winer Works
Durata: Văritime 120
16 MB RAM
Platforme: Nu
Multiplayer: Nu
Platforme: Win 95

NOTA **82**



REDGUARD



Aventura – visul multora, dar din păcate este o realitate pentru prea puțini dintre noi. Pentru a putea totuși simți fiorul primejdiei, nivelul adrenalinei ridicându-se, sângele înfierbântându-se în vine, omul și-a imaginat tot felul de lumi fantastice unde nu există plictiseală. Și cum reușim să pătrundem în aceste lumi? Cu ajutorul cărților, filmelor și bineînțeles al joacelor pe computer. De curând, o firmă cvasi-necunoscută, Bethesda, ne-a trimis în lumea mistică și plină de neprevăzut a corsarilor.

Sail away

Sfârșitul unei noi ere se apropie. Într-o perioadă de lupte îndelungate, Imperiul lui Tiber Septim anexează rând pe rând regatele din Tamriel, într-o continuă cursă pentru glorie și cuceriri. Septim a întâlnit rezistență peste tot pe unde a ajuns, dar niciodată una atât de crâncenă ca cea din Hammerfell, ținutul în care locuiesc The Redguards. Thassad II, The High King of Hammerfell, a rezistat eroic invaziilor imperiale, deși vedea cu regret restul regatelor căzând unul după celălalt. Dar, într-o bună zi, ajutată și de trădările de la curte,



Mai ții-neți minte cărțile și filmele cu corsari care ne-au umplut copilăria? Cred că nu a fost vreunul dintre noi care să nu se viseze măcar odată plin de cicatrici, dar neînfricat la cârma corăbiei sale plină cu viteji

moartea vine să-și ia tributul din palatul din Hammerfell. Odată cu moartea lui Thassad, Hammerfell cade pradă unui sângeros război civil între cele două fracțiuni: The Crowns, care doreau să ducă mai departe visul de independență al regelui Thassad, și The Forebears, care au acceptat dominația Imperiului. Tânărul prinț A'Tor, fiul lui

Thassad și moștenitorul tronului, obține victorii glorioase în dauna Lordului Vagron, conducătorul Forebear-ilor. Însă aceștia din urmă vor încheia un pact cu împăratul, care-i va permite lui Tiber Septim să-și aducă armatele în Hammerfell și să distrugă forțele slăbite ale prințului.

Ultima bătălie s-a dat în portul Stros M'Kai, ultimul bastion al rezistenței patrioților.

Prințul A'Tor și oamenii lui au luptat cu toată vitejia pe care și-o dă disperarea, dar până la urmă au fost înfrânți. Temându-se de o revoltă a Redguards-ilor, care nu au suportat niciodată o dominație străină, Tiber Septim stabilește garnizoane în toate orașele din Hammerfell. Lord Richton, cel care l-a învins pe A'Tor în bătălia de la Stros M'Kai, este numit guvernator provizoriu al orașului. Iar stilul lui de conducere nu este tocmai cel mai blând. Redguardii prea îndrăzneți fie sunt uciși, fie dispar. Printre cei dispăruți se numără și sora sa, Iszara.

Tu ești Cyrus, un mercenar Redguard, care a părăsit Hammerfell cu mult timp în urmă pentru a se perinda pe la granițele Imperiului. Ai jurat că nu te vei mai întoarce niciodată, iar motivul pentru care ai plecat este încă viu în memoria ta. Nu gârziile imperiale, dragonii sau legiunile de monștri te împiedică să te întorci în Hammerfell, ci frica de a da ochii cu sora ta. Și asta pentru că încă nu știi dacă te-a iertat că i-ai ucis soțul în acea încăierare stupidă provocată de câteva pahare în plus. Însă vestea dispariției Iszarei te-a determinat să lași deoparte îndoilele și să te întorci pentru a afla motivul pentru care s-a făcut nevăzută, și eventual să o găsești.

Let the adventure begin

Aventura lui Cyrus începe încă de pe corabia care-l aduce la Stros M'Kai. Pe drum aceasta este atacată de niște pirai care se autointitulează „The Restless League”.



Pentru a-ți putea continua drumul va trebui să scapi de ei, lucru ușor de realizat de altfel. După ce ajungi în Stros M'Kai, te vei întâlni cu Tobias, un mai vechi prieten al tău care te-a anunțat de dispariția Izzei, și de aici începe căutarea sorei tale.

Pentru a obține informațiile necesare va trebui să vorbești cu diferite personaje, mai mult sau mai puțin dubioase, mai mult sau mai puțin amane. De exemplu, unele lucruri destul de utile le-am aflat de la un... papagal. Deși gârziile imperiale nu au treabă cu tine, vor reacționa foarte violent atunci când vei scoate sabia din teacă, asta în cazul în care te-au văzut. Controlul este destul de ușor, și pe lângă asta mai este și configurabil. Pe lângă tastele direcționale obișnuite, mai ai una pentru sărit, una de acțiune (ceea ce înseamnă orice de la mânguirea sabiei până la deschiderea ușilor, culegerea obiectelor sau discuțiile cu personajele), și încă o tastă pentru scoaterea sau introducerea sabiei în teacă. Pe lângă acestea mai există și taste auxiliare pentru hartă, jurnal și vindecarea rănilor (atunci când ai cu ce). Jurnalul este mai mult decât folositor, abundența informațiilor pe care le obții de la celelalte personaje fiind atât de mare încât ai avea nevoie de o memorie de elefant pentru a ține minte tot. Jurnalul va nota automat informațiile strict necesare pe care le vei obține. Ca orice joc ce se respectă grafica este unul din lucrurile care ne fură ochii din primul moment, iar dacă vă mai spun că suportă și 3Dfx, nu cred că vă mai trebuie prea multe amănunte pentru a vă da seama de ceea ce vă vor vedea ochii. Punctul forte al graficii sunt arhitectura și structura clădirilor. Orașul Stros M'Kai este o capodoperă în acest domeniu, clădirile nu numai că se potrivesc perfect dar sunt și aranjate pentru a da impresia de oraș. Din păcate, da un pic înapoi atunci când e vorba de personaje. O parte din articolele de îmbrăcăminte și obiectele purtate par „vopsite” pe ele, iar atunci

când vorbesc nu li se mișcă buzele de loc. În rest nici o critică. Nici măcar în domeniul sunetelor, care sunt poate cele mai reușite. Muzica este de o calitate extraordinară și se încadrează perfect cu atmosfera. Unul din sunetele mele preferate este elinchetul scos de două săbii înțeleștate, care este atât de real încât ai senzația că ești martor la duel. Dialogurile aparțin unor actori și diferă de la un personaj la celălalt, un lucru remarcabil. Ce mai, în domeniul audio *Beisheda* a depășit granițele impuse până acum de alți monștri sacri ai industriei de jocuri.

Dar poate că vă plictisește prea mult, iar voi stați deja cu *Redguard* pe monitoare așteptând să-l lansați. Dați-i drumul fiindcă veți avea parte de o aventură de neuitat, care nu merită nici o secundă în plus de așteptare.

Claude



LEVEL DATA

Gen: Adventure/RPG
Producător: Bethesda
Distribuitor: Bethesda
Hardware: Pentium 300,
32 MB RAM
Placă 3D: 3D
Multiplayer: Nu
Platformă: Win 95

NOTA **94**



EXPLORE



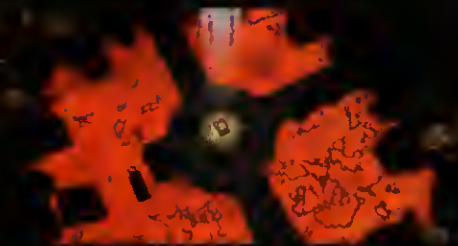
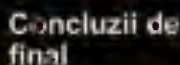
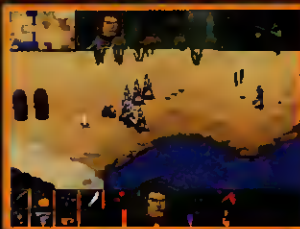
Anul acesta ne-au invadat o mulțime de RPG-uri. Mai bune, mai slabe, asta numai noi jucătorii decidem...

[illegible]

The Book of Haxplere

Andrzejewski, Andrzej, and Andrzejewski, Andrzej. "The Role of the Polish Language in the Polish Literature of the 19th Century." In *The Polish Language in the Polish Literature of the 19th Century*, ed. Andrzejewski, Andrzej. Kraków: Wydawnictwo Uniwersyteckiego Instytutu Literatury, 1998. 1-15. Print.



[illegible][illegible][illegible]

LEVEL DATA

Genre: Action/adventure/RPG
 Producer: Hideo Kojima
 Distributor: Polygram
 Hardware: PlayStation 3,
 PC (Xbox 360)
 Price: \$59.99
 Multiplayer: Yes
 Platform: Win 95

NOTA 73

THIEF:

THE DARK PROJECT

Un first person revoluționar ce introduce misterul, subterfugiul și hoția într-un gen de jocuri suprasaturat de împușcături și killăreli fără nici un rost

Personal nu am fost niciodată un fan prea înfocat al first person-urilor, nu pentru că nu am apreciat munca depusă la realizarea lor, grafica sau sunetelor (de multe ori extraordinare), ci pentru că nu reușeau să mă țină prea mult în fața monitorului. Să intri din cameră în cameră și să omori tot ce întâlnești în cale nu mi s-a părut niciodată cel mai atractiv mod de a-mi petrece ceasurile în compania computerelor. Dar toate au un început nu-i așa? Și iată că mi-au căzut ochii pe *Thief: The Dark Project*. Prima reacție a fost: „Ah! Încă un joc în care tai tot ce vezi!”. Numai că de mult nu l-am mai văzut pe President atât de concentrat asupra unui joc și atunci m-am hotărât să-l încerc și eu. Și probabil cum deja v-ați dat seama, cu greu au mai reușit colegii să mă ia de lângă calculator și să mă trimită acasă la încheierea programului.

I'm the invisible man

În pielea lui Garret, cel mai tare dintre hoji, trebuie să-ți folosești inteligența și calitățile care te fac „invizibil” pentru a-ți duce la capăt misiunile. Trăiești într-un oraș străvechi (fictiv bineînțeles), unde magia și tehnologia primitivă co-există armonios. Iar victimele tale nu sunt alții decât cei din nobilimea privilegiată și coruptă a orașului, ale cărei bogății sunt la dispoziția ta atâta timp cât gărzile lor nu te văd, (sau cel puțin numai atunci când te văd prea târziu). Actele tale de viteză făcute la umbra întinericului au atras atenția unui tip misterios care îți oferă o avere dacă reușești să-i aduci o piatră prețioasă cu o reputație imensă. Nimic mai simplu, nu ești la prima acțiune de acest gen. Dar vei observa curând că în joc sunt mult mai multe



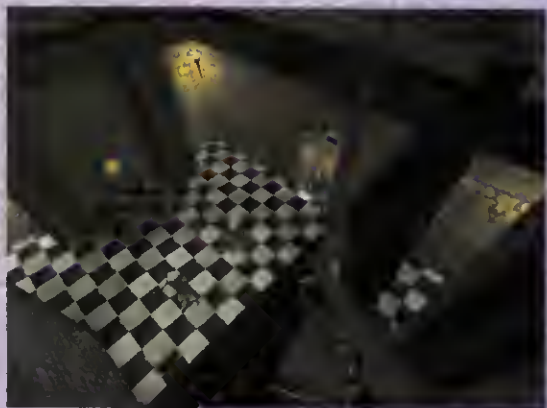
interese decât retragerea ta în plină glorie. Vei avea nevoie de toată forța și inteligența pentru a scăpa din plasa de intrigi țesută în jurul tău. Aventurile lui Garret te vor duce prin străzile luminate de felinare ale orașului, prin închisori de maximă securitate, fabrici secrete, catedrale bânuite, ruine abandonate,





catacombe sumbre, orașe pierdute, și chiar într-o lume îndepărtată și ciudată unde legile fizicii pământene nu mai există.

Garret nu este un maniac ce ucide tot ce întâlnește pentru a putea fura, ci un adevărat profesionist care își îndeplinește misiunea fără ca cineva să-l observe, un adevărat shadowman. Asta nu înseamnă că nu poți ucide, dar trebuie să ții cont că zgomotele luptei pot atrage alte gărzii, iar dacă o gardă descoperă o pată de sânge sau un cadavru, va da automat alarma. Ca o precizare, jocul are trei nivele de dificultate, iar diferența dintre ele nu constă în numărul și forța adversarilor, ci în numărul de obiective pe care trebuie să le realizezi într-o misiune, precum și de permisiunea de a ucide sau nu. Vă spun clar că pe nivelul Hard trebuie să fii absolut invizibil, fiindcă nu trebuie să uciți pe absolut nimeni.



Watch your steps!

Pentru a putea completa cu succes misiunea incredințată, trebuie să folosești din plin calitățile care nu facut din tine un hoț atât de bun. Platformele metalice și marmura produc zgomote destul de puternice sub pașii tăi, ceea ce poate atrage gărzile pe urmele tale. Pentru a evita acest lucru trebuie să calci pe suprafețe mai delicate. Lumina este un alt factor ce te poate deconspira, și chiar lumina unei lumânări le poate arăta gărzilor poziția ta. Veți spune poate: ce joc mai este și asta în care nu ai decât piedici și nimic să te ajute. Ei bine, vă înșelați, doar nu o să plecați în misiune fără arsenalul necesar. Bastonul este folosit pentru a reduce la tăcere gărzile care îți cam blochează calea, dar faza tare este că funcționează numai când aceasta este luată prin

surprindere, adică pe la spate. Doar ești hoț, așa că nu ai scrupule și nici probleme de conștiință. Noise Arrows sunt săgeți ce le vei trage în tot felul de direcții pentru a îndepărta garda sau pentru a scăpa de urmăritori. Water Arrows le folosești atunci când consideri că stăpânii fac risipă de făclii și e prea multă lumină în încăpere. Moss Bombs, ce împrăștie o substanță care-ți va permite să mergi fără zgomote până și pe cele mai pretențioase suprafețe. Ca o ultimă resursă, și numai pentru cazuri excepționale, ai la îndemână sabia și Fire Arrows cu care să-ți uciți adversarii. Thief: The Dark Project este un joc ce necesită foarte multă atenție și concentrare, și asta și datorită AI-ului foarte... inteligent. Gărzile aud și cel mai mic zgomot și luptă extrem de bine. Duclurile sunt foarte realiste și devin astfel o experiență ce nu va fi uitată prea curând. Ca și în viața reală, poți



para cu sabia loviturile adversarilor (cool!). De altfel, nu toate gărzile te atacă decât dacă ești ostil. Scoate sabia în fața unui soldat și el va răspunde imediat atacându-te. Fii atent pe cine ataci, fiindcă o gardă poate anunța alta care să-i sară în ajutor. În aceste situații aplică zicala cu „fuga este rușinoasă dar e sănătoasă” și încearcă să scapi de ei pierzându-te în întuneric. Poți să treci pe lângă o gardă, arunci un „Hi!” în grabă, îți faci misiunea, te întorci pe lângă aceeași gardă și dacă nu s-a dat alarma, respectivul te va saluta liniștit din nou.

Thief: The Art Project

Nu sunt sigur, dar cred că am omis până acum să-i amintesc pe cei care prin munca lor ne-au dăruit Thief: The Dark Project,





Looking Glass Technologies. Așa cum ne-au obișnuit, tot ce iese de pe calculatoarele lor înseamnă grafică și sunet de excepție. Efectele luminoase sunt extraordinare, mai ales lumina



felinarelor ce creează o atmosferă feroică, și propice evenimentelor ce au loc. Personajele din Thief sunt desenate foarte bine, arată și se mișcă foarte realist și fluid. Texturile ajung la un nivel de detaliu remarcabil, astfel încât decorurile arată superb. Cu toate că nu este un joc foarte violent, sângele nu lipsește, este exact atât cât trebuie. Sunetele contribuie și ele din plin la atmosfera superbă a jocului, fiind foarte reale, inclusiv cele scoase de încheștarea săbiilor. Dacă ești în dreptul unui geam poți asculta conversația din interior. Este destul de distractiv să stai ascuns într-un colț și să asculți dialogurile gărzilor, sau monologurile acestora când sunt beți. Nu numai gărzile îți pot auzi pașii, ci și tu poți să remarci prezența lor după aceleași sunete. O tuse, un suflău, orice te poate avertiza de prezența unei persoane în imediata apropiere. Fiindcă tot am ajuns la capitolul cine pe cine vede primul, în josul imaginii, în dreptul indicatorului de sănătate ai un icon ce-ți arată cât de vizibil ești. Cu cât e mai întunecat, cu atât ești mai greu de văzut. Tot acolo se mai află un „becuțel” care dacă este galben înseamnă că faci prea mult zgomot, iar dacă este roșu înseamnă că ai fost descoperit.

Thief: The Dark Project, așa cum am mai spus-o, este un joc revoluționar care a reușit ceea ce mulți dintre prietenii mei nu au reușit: să-mi schimbe părerea slabă pe care o aveam despre jocurile first-person. În consecință, vă las în compania acestui articol, iar eu mă duc să mai fur ceva bijuterii. Farewell and... Watch your back!

Claude

LEVEL DATA

Gen: Action/Adventure
Producător: Looking Glass
Distribuitor: EGA
Hardware: Pentium 100,
32 MB RAM
Plata: 3Dfx
Multiplayer: Nu
Platforme: Win/MS

NOTA 96

REVIEW SPECIAL



LEVEL

REVIEW SPECIAL

Gibbs et al. / *Isolation, Identification, and Sequencing of *Salmonella* Mucosal Strains* 1039

La serpiente cobra, recubierto das crinas brancas, é o símbolo, não só do Mito, mas do Microcosmo humano. Os sacras e os sagras, há muito, sempre permitiram aos seus discípulos, através do Mito, fazerem do corpo humano um templo, onde os sagras e os sacras, através do corpo, quer se unissem, quer se dessem, quer se dessem.



GRAND PRIX II

Salut! Haideti să ne lăsăm purtați de beția vitezei și să alergăm cu cele mai puternice mașini din lume pe pistele curselor de Formula 1!!!

Foarte multe firme producătoare de jocuri au încercat să realizeze simulatoare de Formula 1. Însă foarte puține din realizările acestor firme au cunoscut succesul și merită să se vorbească despre ele. Ointre aceste puține realizări reușite, putem spune că face parte și *Grand Prix II*. Acest simulator a celor de la *Microprose* se potrivește perfect acelor gameri înnebuniți după viteză și după senzații tari. Sunt convins însă, că foarte mulți dintre

dumneavoastră urmăresc constant și cu mult interes cursele de Formula 1. Tocmai de aceea acest simulator nu face decât să vină ca o completare pentru cei care vor să vadă cum este să

fii în pielea unui pilot de curse. Acest simulator de grand prix vă oferă posibilitatea să concuzați pe marile arce ale lumii: Monza, Monaco, Barcelona și altele. Tot ce veți întâlni în joc este luat din cursele reale: track-urile, team-urile, bolizii și sponsorii. Toate acestea sunt realizate într-o grafică 3D impecabilă. Cockpit-ul este deosebit, realizat la fel ca în realitate, fapt care te face să te simți ca la volanul unei mașini de Formula 1. Toate acestea sunt completate de un sound de excepție, cu sunete de motoare și scârțaituri de cauciucuri care te scot din minți. Imaginați-vă cum sună un motor turat la peste 15.000 de rot/min! Este extraordinar!

Three, two, one... GO!!!

O dată ce ai intrat în această lume delirantă a vitezei, nu te mai poți dezlipi de calculator. Încerci din răspuțeri să scoți un timp mai bun sau să te clasezi cât mai bine. Ca la majoritatea simulatoarelor de Formula 1, poți participa într-o singură cursă, poți alerga contra cronometru sau poți parcurge întreg campionatul. Eu zic că e bine ca înainte de a vă avânta spre campionat să jucați câteva curse, doar așa, de încălzire. Oricum vei alerga câteva fure pentru a scoate un timp cât mai bun de care va depinde poziția de plecare de la start. Dacă vei alege provocarea

de a participa în campionat, îți vei putea alege scuderia și pilotul cu care vrei să pomești pe drumul spre titlul suprem. Jocul este realizat în real-time, astfel că în urma celei mai mici greșeli te vei trezi în parapeți. Poziționarea camerelor a fost aleasă astfel încât să poți urmări cursa tot timpul din cele mai bune unghiuri, exact ca la televizor. Dacă te zbați și scoți un timp care să te urce în pole position, vei avea o șansă în plus față de ceilalți concurenți. Începutul cursei este fulminant: Mașinile se așează la linia de start în ordinea timpilor obișnuiți, motoarele vuiesc așteptând ca lumina roșie să se schimbe cu cea verde, moment în care bolizii se dezlănțuie. Trebuie să știi cum să iei fiecare curbă, când să frânezi și când să accelerezi. Orice greșală te poate costa pentru că ceilalți concurenți abia așteaptă te depășească.

Cei de la *Microprose* s-au gândit și la acei gameri care sunt novieri într-ale condusului și au introdus mai multe opțiuni care vin în ajutorul lor: frânare automată în curbe sau no damage. Asta doar până se obișnuiesc, că după aceea vor accepta sigur o provocare reală, pentru a vedea cu adevărat ce pot.

FINISH

Chiar dacă face parte din generația mai veche de simulatoare de acest gen, *Grand Prix II* dă clasă la multe din jocurile noi apărute care tratează această temă. Pot spune că *GP2* este unul dintre cele mai reușite simulatoare ale acestui deceniu și cred că va mai fi jucat mult timp de acum încolo. Spun asta deoarece jocul este deosebit de bine realizat și poate oferi oricărui gamer o provocare adevărată. Deci, dacă vreți să vedeți cum este să fii pilot de Formula 1, încercați *Grand Prix II*.

Wild Snake

LEVEL DATA

Gen: Simulator Formula 1
Producător: Microprose
Distribuitor: Microprose
Hardware: 486/386
CD-ROM
Plata: De Nu
Manual: Nu
Viteza: Nu
Viteza: Nu

NOTA **87**

Star Trek A Final Unity

Space: the final frontier. There is... un alt joc din seria Star Trek.

„Unse dor Tei” este un mediu de joc. Și ce mediu! Într-un joc în acest gen, pentru a câștiga trebuie să pornești o luptă cu o grupă de personaje de altă specie, să învingi și să te duci la următorul nivel. Într-un joc de strategie, trebuie să ai o idee despre cum să îți organizezi forțele și să îți controlezi terenul. Într-un joc de acțiune, trebuie să ai o idee despre cum să îți controlezi personajul și să îl folosești pentru a învinge. Într-un joc de simulare, trebuie să ai o idee despre cum să îți controlezi navele și să le folosești pentru a învinge. Într-un joc de strategie, trebuie să ai o idee despre cum să îți organizezi forțele și să îți controlezi terenul. Într-un joc de acțiune, trebuie să ai o idee despre cum să îți controlezi personajul și să îl folosești pentru a învinge. Într-un joc de simulare, trebuie să ai o idee despre cum să îți controlezi navele și să le folosești pentru a învinge.



procură să realizeze. Dacă ești un fan al seriei Star Trek, este foarte posibil să ai o idee despre cum să îți organizezi forțele și să îți controlezi terenul. Într-un joc de acțiune, trebuie să ai o idee despre cum să îți controlezi personajul și să îl folosești pentru a învinge. Într-un joc de simulare, trebuie să ai o idee despre cum să îți controlezi navele și să le folosești pentru a învinge.

Engage!!!

Seriile Star Trek au fost un succes deosebit de mare în lumea jocurilor de strategie. Dacă ești un fan al seriei Star Trek, este foarte posibil să ai o idee despre cum să îți organizezi forțele și să îți controlezi terenul. Într-un joc de acțiune, trebuie să ai o idee despre cum să îți controlezi personajul și să îl folosești pentru a învinge. Într-un joc de simulare, trebuie să ai o idee despre cum să îți controlezi navele și să le folosești pentru a învinge.

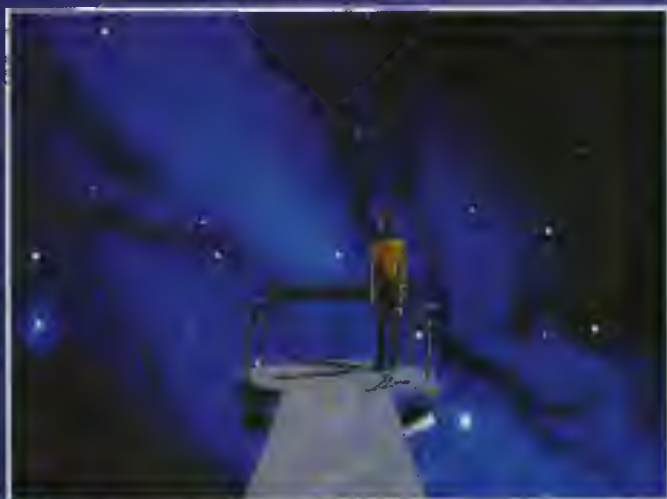




proiecție 3D la holodeck-uri, combinate cu vocile actorilor de la Paramount, creează într-o adevărată lume stelară și 3D în care vă puteți pierde în măsură. În ceea ce privește efectele speciale, trebuie spus că, în ciuda unui expert, pot spune că unele efecte speciale sunt foarte bune, în special jocurile de roluri, unde înțelegerea și înțelegerea sunt foarte bune. În ceea ce privește jocurile de roluri, trebuie spus că, în ciuda unui expert, pot spune că unele efecte speciale sunt foarte bune, în special jocurile de roluri, unde înțelegerea și înțelegerea sunt foarte bune.

Conclusion

Au fost foarte bune, în ciuda unui expert, pot spune că unele efecte speciale sunt foarte bune, în special jocurile de roluri, unde înțelegerea și înțelegerea sunt foarte bune. În ceea ce privește jocurile de roluri, trebuie spus că, în ciuda unui expert, pot spune că unele efecte speciale sunt foarte bune, în special jocurile de roluri, unde înțelegerea și înțelegerea sunt foarte bune.



dar) între celea care nu merită să fie joacă și cele care merită să fie joacă. În ciuda unui expert, pot spune că unele efecte speciale sunt foarte bune, în special jocurile de roluri, unde înțelegerea și înțelegerea sunt foarte bune.

2000-2001

LEVEL DATA

Game: Adventure
Platform: PlayStation
Release: 1997
Distributors: Microsoft
Hardware: 486/386
RAM: 16MB
Files: 300
Multiplayer: No
Runtime: 1005-501

NOTA 87



RE: **UFO ENEMY UNKNOWN**

[illegible]

LEVEL DATA

Gen: Str. redie
 Produttore: Micro-Data
 Utilizzatore: Micro-Data
 Hardware: PC/XT/4,
 4 M. RAM
 Oper. Sys: No
 Multi-user: No
 Platform: DOS 5.0

202

LEVEL DATA

Gen. Strategy:
Production: MicroPress
Translator: MicroPress
Hardware: RSPN-4,
4 M + RAM
Pages: 30; No
Multilayer: No
Platform: 0.08-5.0

NOTA 88

Master of Orion II Battle of Antares

lată un joc care a făcut furori în rândul gamerilor. A sosit timpul să vă spun câteva vorbe și despre el.

În 1993 când a fost lansat *Master of Orion*, gamerii din lumea întreagă au afirmat că acest joc este unul dintre cele mai tari jocuri de strategie la acel moment. *Master of Orion* a fost iubit mai ales datorită faptului că era un joc de explorare în urma căreia trebuia să descoperi noi teritorii și noi resurse naturale care să asigure supraviețuirea rasei tale. În urma succesului pe care l-au cunoscut cu *Master of Orion*, cei de la **Microprose** s-au gândit să nu se oprească aici și au mai realizat o continuare numită: *Master of Orion II: Battle of Antares*. Acest joc oferea gamerilor noi provocări economice, sociale și militare la un nivel mult mai avansat, fapt pentru care a fost considerată o reușită a celor de la **Microprose**. *Master of Orion II* este un joc complex în care fiecare aspect al jocului a fost îmbunătățit și ridicat la un nivel mai înalt decât în versiunea precedentă. S-a încercat să se introducă cât mai multe opțiuni de joc care să ofere gamerilor un grad de libertate cât mai mare. Așa că, pe lângă introducerea în joc a încă trei rase de alieni, cei de la **Microprose** au făcut un pas mai sus și au oferit jucătorilor posibilitatea de a crea propriile lor rase. S-a umblat de asemenea și la sistemele solare, așa că acum un singur sistem poate suporta mai multe colonii, fiecare pe o planetă. De aceea, de foarte multe ori vă veți găsi împărțind un sistem stelar cu un alt oponent.



Aşa mai merge!!!

Firma producătoare a umblat și la opțiunile de combat. Luptele dintre nave sunt mult mai spectaculoase, cu o multime de arme și



In conclusione

the 1990s, the company has been a pillar of the public sector, providing public services and contributing to the country's economic growth. The company's main business is the production and distribution of electricity, which is a key sector of the economy. The company's revenue is primarily derived from the sale of electricity to residential and commercial customers. The company's assets include power plants, transmission lines, and distribution networks. The company's liabilities include debt and equity. The company's equity is held by the state and private investors. The company's debt is primarily issued in the form of bonds. The company's revenue is used to pay for the costs of production and distribution of electricity, as well as for capital expenditures. The company's expenses include the cost of fuel, maintenance, and depreciation. The company's income is calculated as revenue minus expenses. The company's profit is used to pay dividends to shareholders and to reinvest in the company. The company's financial statements are audited by independent auditors. The company's financial performance is monitored by the government and the public. The company's financial health is a key indicator of the country's economic stability. The company's financial statements are available to the public. The company's financial performance is a key factor in the company's valuation. The company's financial health is a key factor in the company's credit rating. The company's financial statements are a key factor in the company's risk management. The company's financial performance is a key factor in the company's strategic planning. The company's financial health is a key factor in the company's corporate governance. The company's financial statements are a key factor in the company's stakeholder relations. The company's financial performance is a key factor in the company's social responsibility. The company's financial health is a key factor in the company's environmental impact. The company's financial statements are a key factor in the company's human resources. The company's financial performance is a key factor in the company's technology. The company's financial health is a key factor in the company's innovation. The company's financial statements are a key factor in the company's sustainability. The company's financial performance is a key factor in the company's future growth. The company's financial health is a key factor in the company's long-term success. The company's financial statements are a key factor in the company's reputation. The company's financial performance is a key factor in the company's brand. The company's financial health is a key factor in the company's culture. The company's financial statements are a key factor in the company's values. The company's financial performance is a key factor in the company's mission. The company's financial health is a key factor in the company's vision. The company's financial statements are a key factor in the company's strategy. The company's financial performance is a key factor in the company's tactics. The company's financial health is a key factor in the company's operations. The company's financial statements are a key factor in the company's management. The company's financial performance is a key factor in the company's leadership. The company's financial health is a key factor in the company's governance. The company's financial statements are a key factor in the company's accountability. The company's financial performance is a key factor in the company's transparency. The company's financial health is a key factor in the company's integrity. The company's financial statements are a key factor in the company's honesty. The company's financial performance is a key factor in the company's fairness. The company's financial health is a key factor in the company's justice. The company's financial statements are a key factor in the company's equity. The company's financial performance is a key factor in the company's freedom. The company's financial health is a key factor in the company's peace. The company's financial statements are a key factor in the company's stability. The company's financial performance is a key factor in the company's prosperity. The company's financial health is a key factor in the company's well-being. The company's financial statements are a key factor in the company's happiness. The company's financial performance is a key factor in the company's success. The company's financial health is a key factor in the company's future.

한글 2000

LEVEL DATA

Gen: Soragic
Procesor: Microprose
Distribuidor: Microprose
Oficina: Uls-8-81 Romania
Tel.: 0140111045
Hardware: Pentium 586,
16 Mb RAM
Plata: 3D: Nu
Multiplayers: Da
Sistem: Win 95

NOTA 93

Grand Prix Manager 2

Să fii manager e ușor dacă știi când și unde să investești.

Haideți să intrăm puțin în lumea din spatele curselor de Formula 1, o lume în care banii au ultimul cuvânt. Cred că vă dați seama că fără cei care stau în umbră nu ar putea avea loc spectacolele de viteză pe care le urmărim cu atâta interes duminică după duminică. În spatele bolizilor și al piloților se află sute de angajați care pun osul la treabă pentru ca totul să meargă strună și fără greșală. *Grand Prix Manager 2* simulează munca pe care o fac angajații scuderilor, cum ar fi: William, Benetton, McLaren sau Ferrari. Treaba ta, ca manager în acest domeniu, este să aduci mașina de Formula 1 în cele mai bune condiții, gata pentru cursă și să angajezi cei mai buni piloți pentru a conduce cei doi bolizi ai tăi. Pentru a reuși să faci acest lucru ai nevoie de un stuff eficient. Trebuie să fii destul de bun încât să convingi sponsorii să investească în echipa ta, fapt care te poate ajuta foarte mult, deoarece știi foarte bine că în astfel de cazuri banul este un factor esențial.

Febra curselor

În cazul curselor se ține seama de diferența de valoare dintre scuderii, existență de fapt și în realitate. Cursele sunt realizate în real-time și beneficiază de comentariul lui Stirling Moss. Sunt setate zece sezoane din care poți să alegi unul în care să participe și echipa condusă de tine plus că există cinci scenarii realiste în care poți să îți dovedești priceperea într-ale management-ului. Jocul are setate diferențele de valoare dintre echipe, existente și în realitate, fapt care nu face decât să sporească caracterul real-time al jocului. Bineînțeles, există și suportul multiplayer. Această opțiune poate suporta până la patru jucători legați în rețea. Toate departamentele din scuderia ta sunt direct legate între ele. Astfel, dacă de la tine pleacă un ordin greșit, acest lucru va avea repercusiuni asupra bunelor funcționări a echipei tale. Pe parcursul jocului vei putea citi statistici și vei cunoaște în permanență situația scuderiei tale. Astfel vei putea afla unde și ce modificări mai trebuie făcute și dacă angajații tăi își fac treaba cum trebuie.



Oricum să nu vă așteptați la succese prea mari dacă sunteți cu o echipă ce nu dispune de prea multe fonduri și dacă această echipă nu este puternică și în realitate. Nu uitați că jocul este realizat real-time.

Finish line

Pentru a realiza acest joc cei de la Microprose au făcut mult timp săpături în domeniul managementului din cursa de Formula 1. Ceea ce vreau să spun este faptul că s-a încercat să se realizeze un joc original însă a căru acțiune să nu fie foarte departe de realitate și care să ofere iubitorilor acestui gen de joc provocări pe măsura așteptărilor. Cursele în sine se pot urmări cu camere de luat vederi poziționate în unghiuri foarte convenabile, plus că a fost introdusă posibilitatea de a le urmări și din elicopter. Sponsorii existenți în joc există și în realitate. Pentru a putea beneficia de banii acestora trebuie să le aduci motive bine întemeiate care să îi facă să creadă că merită să investească în echipa ta. Banii pe care îi vei primi va trebui să îi împarți la toate departamentele echipei tale, astfel încât nici măcar un angajat al tău să nu rămână neplătit. Ce să o mai lungim atât. Dacă vreți ca mașina voastră să ajungă pe podium trebuie să fii un bun organizator care să știe să se descurce în cele mai complicate situații, mai ales când este vorba de bani. De ce? Pentru că banii vorbesc!!!



LEVEL DATA

Gen: Simulator / Auto
 Producător: Microprose
 Distribuitor: Microprose
 Hardware: 486/33.3
 RAM: 8MB
 Placă 3D: Nu
 Multiplayer: Da
 Platforma: Win 95

NOTA 89

Wild Snake

Civilization II Fantastic Worlds

Un joc de strategie de cea mai bună calitate. Vine în continuarea unui alt mare succes: Civilization I (duh!)

Civilization II – Fantastic Worlds este cu siguranță unul din jocurile cele mai captivante ale tuturor timpurilor. Jocul nu are o grafică revoluționară care să vă lase lași așa ca monitorul pe care probabil îl aveți în față, dar oricum reprezintă un progres de la versiunea anterioară, ceea ce era și de așteptat.

Aceiunea se desfășoară în turn-base și este atât de captivantă că s-ar putea să te irezești că începi să joci la ora 9:00 'neapă, și după o oră de joc s-a făcut ora 9:00 seara. Oricum, turn-based sau nu, *Civilization II – Fantastic Worlds* are un grad de jucabilitate atât de ridicat încât își permite să facă treaba năucă de la o mânăme ametoitoare mai pe toate celelalte jocuri de strategie fie ele și real-time

Let us Compare

Chiar și *Age of Empires*, care este considerat cel mai bun joc de strategie făcând vreedota, nu prea poate atinge podiumul pe care se află *Civilization II – FW* și asta pentru că de *Civilization* te plicisești mai greu decât de *Age of Empires*. Acest joc se poate relua din nou și din nou și iar, așa ca valurile de la Airwaves, nu că ai fi avut ocazia să mesteci așa ceva.

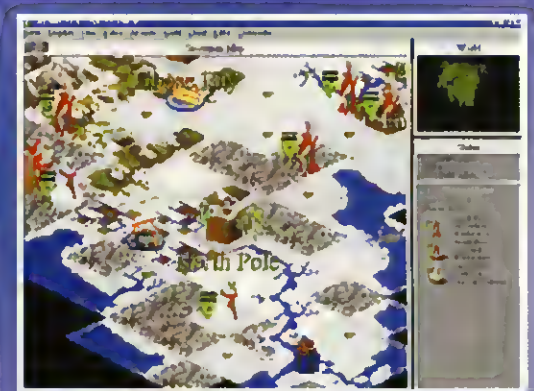
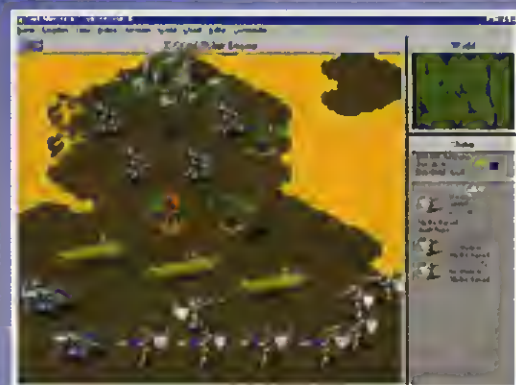
Fantastic Worlds, este, așadar, un add-on binevenit în seria *Civilization*. Fami obsedați care au jucat toată seria și care au și terminat jocurile din ea, pot să se bucură acum de acest add-on în care au la dispoziție o serie de noi scenarii, unități, clădiri, tehnologii dar și o grafică îmbunătățită și mai cu mot.

Scenariile noi sunt în jur de 15, iar calitatea lor variază... în funcție de calitate, cred. Oricum sunt câteva care vă vor deschide apetitul de un joc cu lumea așa că merită toată atenția voastră.

Câteva... ceva

Hai să vă spun câteva misiuni din acest add-on:

Unul ar fi X-COM: puteți juca un scenariu cu o serie de



unități luate direct din seria de jocuri cu același nume. Ar mai fi și Midgar: un mediu ceva mai vechi în care aveți acces și la niște sculpături de foc, dragoni, goblini și tot felul de alte ciudățenii din timpurile basmelor sau mai bine zis a celor care lucrau la viața lor din basme. Altele, Master of Orion 2 junior: un punct de vedere mai mișto asupra acestui joc de strategie clasică, bineînțeles, nu este la același nivel. Age Of Reptiles: un scenariu ce dă o notă de vechime jocului, în această misiune te vei afla la conducerea unor dinozauri și tot felul de alte unități care se potrivesc oarecum cu perioada în care au trăit reptilele.

Și pă Net, și pă lângă Net

O serie de scenarii din *Civilization* au fost făcute în mod special pentru fanații jocurilor de pe Net, on-line. Pe de altă parte, dacă ai chef și te simți în stare poți să-ți faci propriile hărți pentru că după cum vă dați seama aveți la dispoziție și un editor de scenarii. Acesta este foarte ușor de folosit și atractiv.

Fantastic Worlds este un nume cum nu se putea mai potrivit pentru acest add-on la *Civilization II*, și va atrage fiecare fan al Civ-ului. Ce mai! Dacă este tare este tare, așa că Happy Gaming!

Sergio

LEVEL DATA

Gen: Strategie
Producător: MicroProse
Editor: MicroProse
Hardware: 486/386
RAM: 1MB
Plata: 31.99 \$
Multiplayer: 2
Anularea: War 15

NOTA **88**

Apariții muzicale

Cranberries, again

Grupul irlandez The Cranberries s-a reîntors în lumea muzicală după 2 ani de pauză. Pe 11 decembrie, cei patru membri ai trupei au cântat 2 piese în concertul prilejuit de festivitatea de decernare a premiilor Nobel. Cele două melodii au fost „Dreams”, unul dintre primele lor single-uri, și o nouă creație, „Promises”, primul extras de pe al patrulea album ce se va lansa la începutul anului 1999. Cum toți membri sunt originari sau își au reședința în Limerick, Irlanda, după ultimul turneu mondial s-au retras acolo pentru o binecunoscută pauză. Printre altele, solista trupei, Dolores O'Riordan este și fericita mamă a unui băiețel de un an, Taylor Baxter Burton.



Șuie Păpărușe – Musca

Pe data de 11 decembrie 1998, Nova Music a lansat primul maxi-single al grupului Șuie Păpărușe intitulat „Musca”. Șuie Păpărușe s-a format în toamna anului 1993, în Club A, și este alcătuită din Mihai Cămpineanu și Mihai Dobre. Evoluția grupului este strâns legată de cea a Clubului Martin, cel mai cunoscut club underground din România. La sfârșitul anului 1995 apare primul album intitulat simplu „Șuie Păpărușe”, ce conține



piesele: „La Mare”, „I Feel U” și „Bob Marley”. În luna noiembrie a anului 1997 lansează al doilea album, „Salvează-te”, ce conține hit-urile: „Stai cu Mine” și „Iarba Verde de Acasă”. Anul 1998 printre altele le-a adus și un nou coleg, DJ Niki, care s-a alăturat trupei din noiembrie.

Parlament – 1

Până prin vară, oricine se putea întâlni cu un reprezentant din Parlament pe stradă, și putea să treacă pe lângă el fără să-l recunoască. Asta fiindcă încă nu apăruseră pe micile ecrane ale televizoarelor noastre. Adrian Tănase, Silviu Anton, Mihai Stoica, Dan Helciug și Sorin Vasile, adică Parlament, și-au început cariera artistică de-abia în luna martie a acestui an (1998). Asta nu i-a împiedicat să lanseze hitul verii „Vine Vara”. Maxi-single-ul de pe care a fost extrasă această melodie conține doar cinci piese („Fără Tine”, „Păsări”, „E Bine-i Frumos”, „Lelitză” și „Vine Vara”). Dar iată că moșii le aduce cel mai frumos cadou: primul lor album intitulat „1”. Acest album conține 11 piese printre care se vor găsi cu siguranță și hituri viitoare („Titi Ritti”, „Tura Vura”, „Peștele” și „Vasilica”). Iar ca o surpriză, pe acest album veți găsi o variantă jungle a melodiei „Vine Vara”.

Sash! – Life Goes On

De ceva timp, Sash! este un nume familiar primelor locuri ale tuturor tovarilor de specialitate. Hituri ca „Encore Une Fois” sau



„Ecuador” au pătruns ușor anul trecut în discotecile din întreaga lume. De la începutul anului 1998, piesele aparute în variante single: „La Primavera”, „Life Goes On” și, mai nou, „Mysterious Times” au urmat cursul celor consacrate. Capul de afiș al „Premiilor Muzicale'98” a fost Sash!, cu un recital incendiar.



Action-thriller-ul *Enemy of the state* este povestea unui agent guvernamental care încearcă să elimine un om inocent doar pentru că acesta din pură întâmplare deține informații ce l-ar implica pe agent în moartea unui congressman. O întâlnire întâmplătoare cu un vechi amic va distruge cariera promițătoare și viața liniștită de familie a avocatului Robert Clayton Dean, interpretat de Will Smith. Totul se duce de răpă din momentul în care a fost acuzat de crimă de către un agent corupt. În calitate de administrator al NSA (National Security Agency), Thomas Brian Reynolds (Jon Voight) folosește vastele resurse ale departamentului său pentru a comite crima perfectă și pentru a realiza un cover up de proporții. Singura speranță a lui Dean de a-și recăpăta viața și a-și demonstra nevinovăția este un misterios broker al lumii interlope, fost agent operativ, persoană pe care Dean nu a mai întâlnit-o niciodată și care este cunoscută sub numele de Brill (Gene Hackman).

Pentru realizarea filmului *Enemy of the state*, producătorii Don Simpson și Jerry Buckheimer au adunat o echipă de elită, regizorul Tony Scott, scenaristul David Marconi, iar dintre



staruri enumerăm pe Will Smith, Gene Hackman și Jon Voight, pe lângă care mai apar: Regina King, Loren Dean, Barry Pepper, Ian Hart.

Atât producătorul cât și regizorul au fost de acord că *Enemy of the state* este o satiră adusă lumii spionajului și supravegherii. „Este ceea ce sufocă lumea de azi. Și nu ne referim doar la sistemul american. Acest lucru se poate întâmpla oriunde în lume”. După ce s-au decis asupra subiectului, pasul următor a fost selectarea actorilor perfecți pentru roluri. Primul recrutat a fost Will Smith care nu a ezitat deloc asupra ofertei. Gene Hackman însă le-a dat multă bătaie de cap, el refuzând de câteva ori rolul. Buckheimer a lucrat întotdeauna cu cei mai buni actori, atât dintre cei consacrați cât și dintre starurile în devenire. De fapt el este recunoscut pentru numărul mare de talente noi pe care le-a impus pe marele ecran, începând cu Tom Cruise în *Top Gun* și terminând cu Will Smith în *Bad Boys*. Buckheimer nu se dezminte nici de data aceasta majoritatea fețelor noi din *Enemy of the state* având colaborări anterioare: Loren Dean în *Gattica*, Barry Pepper – *Saving Private Ryan*, Jake Busey – *Home Fries*, Scott Caan – *Varsity Blues*, Jason Lee – *Chasing Army* și Jamie Kennedy în *Scream*.

Ceea ce au făcut în acest film, și mă refer la întreaga echipă, este extraordinar luând în considerare faptul că NSA, deși ca dimensiuni, operațiuni și număr de angajați surclasează lejer CIA-ul, este un subiect tabu despre care se știe foarte puține lucruri. Producătorii s-au bazat în mare parte pe romanul lui James Bamford, *The Puzzle Palace* publicat în 1983 și pe investigațiile făcute de doi redactori de la *The Baltimore Sun*. Fiindcă orice informație privitoare la NSA este „classified” Buckheimer a apelat la tehnicienii săi pentru a putea crea decorurile. Toată tehnologia din film este reală, deși un pic arhaică față de ceea ce se folosește astăzi. Toată tehnologia de vârf apărută pe piață acum era folosită de NSA cu mulți ani în urmă, dar așa cum au trântit-o cei doi redactori, NSA este sinonim cu *Never Say Anything*. Cel puțin asta veți face și voi până la premiera filmului din 19 februarie, numai după aceea puteți să vă dați cu părerea.

Claude



Concurs LEVEL



Câștigați binoclul „Enemy of the State” sau unul din cele 5 afișe originale „Enemy of the State” oferite de „Româniafilm” răspunzând la întrebarea:

Cum se numește romanul pe care se bazează filmul „Enemy of the State”?

Răspuns:



Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		

FUN STUFF



Bal Bla Bla! Ei bine asta mi se pare cea mai scurtă introducere pe care am făcut-o vreodată. Adică de ce să bați câmpii cu ceva de genul: Hai să vedem, hai să nu știu ce și nu știu cum. Pe scurt: Caesar III.

Nici nu am pus bine mouse-ul pe prima versiune demo a jocului *Caesar III* că mi-a și trecut prin cap un articol pentru Fun Stuff. Deci am pus deoparte versiunea demo și am așteptat așa cum aji făcut-o și voi să pun mâna pe adevărata versiune a jocului, cea full. Ceea ce s-a și întâmplat că de nu, nu am mai fi aici bătând câmpii. De unde am făcut rost de joc nu vă spun... nici că are vreo relevanță.

Revenind la joc...

M-am tot gândit și răzgândit cam cum ar trebui să încep acest joc... cu răbdare evident. Acum să urmărim puțin evenimentele istorice. Începe jocul, te trezești în fața unei hărți destul de mici și apare un ecran de help excelent făcut și-mi explică mie pe îndelete cum să fac o potecă și cum să construiesc tot felul de clădiri. Ok! Începe așadar jocul! Primul lucru care sare în ochi sunt oamenii care apar pe potecă îndreptându-se către locul pentru case. Sunt făcuți, de altfel tot jocul este făcut, cu mare grijă pentru detalii. Așa că schimb puțin rezoluția la 640x480 ea să mă benoclez mai bine și observ că între oameni nu există nici o diferență, dar ceea ce-mi place cel mai mult este faptul că fiecare dintre ei au în micuța căruță pe care o trag câte un căme alb și drăguț care pare a fi de porțelan și lipit de căruță... altfel

nu știu cum ar sta acolo sus. În continuare, săracii oameni vin ca înecații să se stabilească pe teritoriile tale că cică ar fi mai bine. Acum la început, suprapopulația nu este încă o prea mare problemă. La urma urmelor ești la începutul jocului. Dar va trebui să vă spun că la un moment dat veți ajunge în faza în care vor fi zeci și zeci de oameni pe străzile pavate și nici nu vreau să mă gândesc ce se petrece pe acele străzi. Păi dacă ar fi chiar așa cum este în joc, oamenii din *Caesar III* sunt fantome, adică fără nici un fel de jenă trec unii prin ceilalți. Este adevărat că acest lucru nu ar putea fi eliminat foarte ușor. Cum ar putea reprezenta atâția oameni pe o mică străduță.

Omu' sfințește jocu'

De ce? Pentru că așa zice eu! Nu! Nu numai pentru că așa zice eu dar așa și este! Oamenii din *Caesar III* fac tot posibilul să aducă un simplu zâmbet pe buzele gamerilor, dacă nu chiar niște hohote de râs! Păi dacă aveți puțin răbdare să ascultați ce vă spun, ei, oamenii, o să vedeți ce umor au. Populația din *Caesar III* a fost pur și simplu binecuvântată de către producători, cu sensul umorului. Copiii vă vor spune fără nici un fel de problemă că „șomajul este atât de ridicat încât și mie mi s-a oferit o slujbă”. Unii copii care nu prea frecventează școlile trebuie să muncească și asta pentru o anumită precupeață care se ocupă de piețele construite de tine. „Doamna aceea grasă din fața m-a spus să car asta și s-o urmez” sau „Nu-mi pasă cui îi trebuie bunurile ăstea. Munca asta mă omoară! Ar trebui să existe o lege împotriva muncii pentru copii!”. Acum la cât sens al umorului am eu, nu știu cum să vă spun, dar puștii ăia cu vocea lor nevinovată sunt de-a dreptul hilari! Ce-ar mai fi nostim la acești oameni bizați? Simplu! Numele lor sunt de-a dreptul criminale. De exemplu, dacă selectați un actor care nu face nimic altceva decât să se plimbe în sus și în jos pe o stradă, va avea niște nume bine gândite de producători. Cum ar fi: Tomus Hancus, Dustinus Hoffimanus etc. Vă sună ceva familiar aici, nu? Și asta nu este tot! Acum nu-mi vin mie în minte toate numele lor, dar vă garantez că sunt excelente... puteți



Aici se vede cel mai bine cum se calcă fumea în picioare, podurile sunt foarte folosite, fiind legăturile de bază dintr-o parte în cealaltă a orașului. Nici să nu vă mirați dacă la un moment dat o să vedeți că un om începe să meargă cu căruța prin aer pe lângă pod... Bugs!



Decamdată nu fac altceva decât să se plimbe de colo colo, dar când va trebui să construiești câte un oraș pe acolo vai de capul tău! Eu recomand foarte mare atenție la lupi (datorită unui bug, zic eu), chiar mai multă atenție decât la posibilele invazii inamice!

orașe. Păi dacă intră o haită de lupi în oraș, e vai și amar de capul tău... Îți atacă oamenii și îi omoară pe toți pe care îi prind în cale. Trebuie să spun că nici măcar prefeții cu coif și sabie nu reușesc să omoare un lup, ceea ce mi se pare o aberație... trebuie vreo patru-cinci prefeți pentru a ucide un lup. Ca să nu mai spun cât de inutile sunt legiunile! Păi dacă am doi soldați în legiune și îi trimit să se lupte cu niște lupi, o iau pe cocoașă și se panichează... așa că fug în fort. După câteva minute, fiecare soldat care a venit în fort nou și proaspăt nu mai e bun de nimic, pentru că vezi Doamne sunt cu toții panicați că-i mănâncă lupu! Excelent joc dom'le!

verifica demo-ul de pe LEVEL-ul din octombrie! Dar pe lângă actorii mai sunt și popi de genul Populus Dominus și prefeți de genul Prohibitus Insurrectus și Furtam Facias. Gladiatorii sunt ceva de genul Enormus Gladius, iar colectorii de taxe Vampirus Sanguinarius. A, da! Ar mai fi populațiile bășinașe, triburile considerate înapoiate de barbari... acolo să vezi ce nume... te apucă, știm noi ce, de râs. O să întâlnești câte un Long Fu the Mysterious, Chief Firebringer sau Edward the Loud și Lancer XXIV.

Dispariții misterioase

Da... se pare că și pe timpul acela existau niște ozeneuri... Pentru simplul motiv că am stat și am urmărit tot felul de copilași plimbându-se prin oraș, copilași care la un moment dat dispăreau. Nu intrau în case, ci pur și simplu dispăreau. Ce și cum? Simplu, de exemplu școlile... cu personal-le-ăș fi spus materscoală de la maternitate și școală... De ce? Pentru că din școli ies cam la fiecare cinci secunde o puzderie de copii care aleargă pe străzi și la un moment dat m-am luat după unul care ajungea până la periferie și dispărea... și asta de fiecare dată... m-am uitat și după ceilalți țânci și am văzut cu stupeoare că dispar cu toții, adică nu se mai întorc la școală, ceea ce înseamnă că acolo se nasc copii pe bandă rulantă la fiecare cinci secunde, nu?

Tot la capitolul acesta cu disparițiile misterioase ar intra și fermele, și industria de fud (food) în general. Păi fermierii plantează grâu și acesta crește. Logic! Și crește chiar fain, așa treptat, nu deodată. Faza cu „deodată” se petrece la cules, când dispăre de pe cele patru parcele tot grâul deodată! De-ar fi așa și-n realitate... Dar hai să nu jignim nici porcii care și ei cresc toți frumoși și se îngrășă treptat și care și ei dispar toți deodată de prin troacele lor... Și uite așa am ajuns și la...

Animale

În Caesar III veți observa pe diferite hârji, diferite animale care fac parte evident din faună. Aceste animale sînt cămile, lupi, zebre și ce-or mai fi pe acolo. Se poate întâmpla să faci un oraș atât de mare încât la un moment dat să nu mai aiiba zebrele pe unde umbla și o să le vezi pascând prin grădinile tale sau patrulând pe poduri. Dar asta nu este nimic, pe lângă ce pot face lupii în ale tale

Ei bine, iată o mică armată! Sincer să fiu, numele ei, The Rabbits, după cum o arată și steagul, nici că se potrivea mai bine. Toată armata de acolo ar fi răpusă sau în cel mai bun caz ar panica datorită unei haită de lupi și asta fără nici o problemă... and that's RIDICULOUS!!!



End

Cam atât pe luna asta, așa că o să ne vedem mai încolo... Poate cu un Fun Stuff despre Unreal care fie vorba între noi are foarte puține bug-uri și după mine e cel mai tare 1st person făcut vreodată! It rules! Așa, să lămuresc ceva... jocurile despre care scriu eu aici nu sunt jocuri care mie nu-mi plac, după cum au înțeles unii, sunt pur și simplu jocuri de la nota unu la nota zece. Așadar, nu înseamnă că nu-mi place Caesar III sau mai știu eu ce alte jocuri, ei dimpotrivă, sunt jocuri pe care le-am jucat cu o mare plăcere. Oricum până luna viitoare: Happy Gaming!

Seigle



Crash Bandicoot: Warped

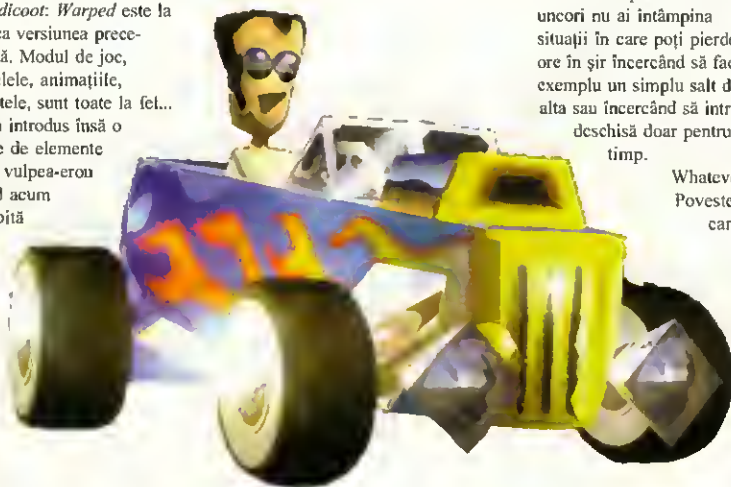


Yo, yo, yo... Bandicoot își continuă aventura spulberând și distrugând tot ce întâlnește în cale. Ziceți că-i de rău? Păi, este! Mai ales pentru cei care au insomnia și dispun de un Playstation!

Puțini au auzit pe la noi de *Crash Bandicoot*! Acesta este însă unul din cele mai reușite jocuri pe consolă care a apărut de când a fost inventat Playstation-ul. Acest titlu reprezintă pentru lumea consolelor cam același lucru pe care-l reprezintă Rayman pentru lumea PC-urilor. Diferența este că Rayman era un omuleț simpatic și lăsa impresia întotdeauna că este bine dispus și nu îi place violența de fel. Cu vulpoiul nostru din *Crash Bandicoot* lucrurile se schimbă un pic. Acesta nu este întotdeauna zămbitor, ci mai degrabă fioros și dintr-o bucată. După ce jocul a cunoscut deja două încamări, s-ar putea crede că lumea s-a plictisit de această aventură și că cea de-a treia versiune nu poate oferi nimic mai mult decât o acțiune liniară, cu o grafică așa și așa... Cu alte cuvinte, un joc platformă de modă veche. Totuși, numai admirând reclamele drăguțe și dinamice, îți dai seama că această versiune este gata să-ți ofere ceva mai mult decât până acum.

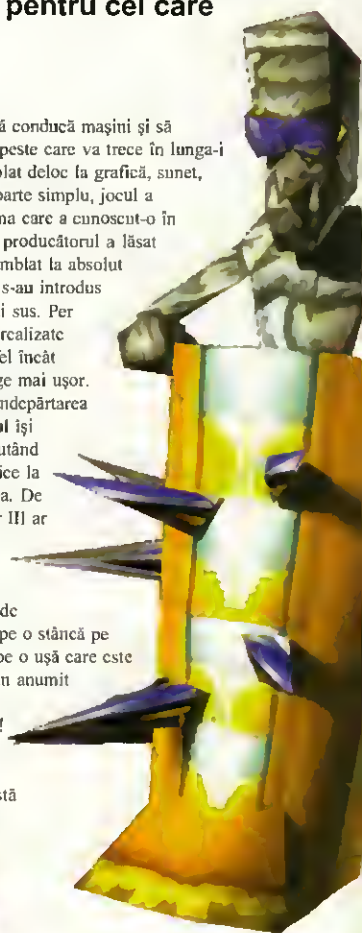
Cursa începe!

În esență, *Crash Bandicoot: Warped* este la fel ca versiunea precedentă. Modul de joc, nivelele, animațiile, efectele, sunt toate la fel... S-au introdus însă o serie de elemente noi, vulpea-eron fiind acum nevoită



să înoate, să se scufunde, să conducă mașini și să călărească valurile mărilor peste care va trece în lunga-i aventură. De ce nu s-a umblat deloc la grafică, sunet, animații, gameplay etc.? Foarte simplu, jocul a plăcut atât de mult sub forma care a cunoscut-o în versiunile precedente încât producătorul a lăsat totul așa cum era. Nu s-a umblat la absolut nici un element, în schimb s-au introdus elementele noi amintite mai sus. Per ansamblu, nivelele au fost realizate în această versiune în așa fel încât gamerul să le poată parcurge mai ușor. Acest lucru duce astfel la îndepărtarea unor situații în care gamerul își pierde uneori răbdarea căutând tot felul de soluții năstrușnice la puzzle-urile pe care întâlnește. De altfel, chiar și *Tomb Raider III* ar fi mult mai plăcut dacă uncori nu ai întâmpina situații în care poți pierde ore în șir încercând să faci de exemplu un simplu salt de pe o stâncă pe alta sau încercând să intri pe o ușă care este deschisă doar pentru un anumit timp.

Whatever!
Povestea
care
stă



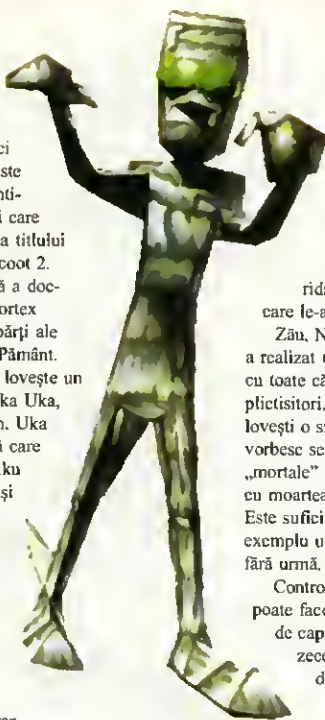
în spatele acestei noi versiuni este de fapt o continuare a celei care stătea la baza titlului Crash Bandicoot 2. Stația spațială a doctorului Neo Cortex explodează și părți ale acesteia cad pe Pământ.

Unul din fragmente lovește un munte, eliberându-l astfel pe Uka Uka, asupra căruia domnea un blestem. Uka Uka este o mască tribală hawaiană care plutește așa prin aer (fiind foarte asemănătoare cu Aku Aku, prietenul lui Crash), având o voce diavolească și luminând puternic. Cortex, aflat acum sub directă comandă a lui Uka Uka, primește misiunea de a colecta cristalele pe care le furaseși tu mai-nainte (în versiunea precedentă). În sfârșit, pentru că nu mai există nici un fel de cristale în timpul tău, Uka Uka și Cortex construiesc o mașină a timpului cu ajutorul căreia călătorește prin toate timpurile istorice căutând cristalele. Bineînțeles că misiunea ta nu este alta decât de a descoperi cristalele buclucase înaintea celor doi demoni cu fețe de aprozar.

Ză best!

Grafica din *Crash Bandicoot: Warped* este una din cele mai reușite de pe Playstation. Detaliile, decorurile coborâte parcă din filmele de desene animate, multitudinea de inamici, de elemente grafice... Totul a fost per ansamblu extrem de bine realizat, diversele elemente îmbinându-se extrem de plăcut. Și așa cum apreciau câțiva dintre colegii mei, *Crash Bandicoot: Warped* stă cel mai bine în ceea ce privește animația. Nici un alt joc pe care l-am jucat pe Playstation nu mi-a lăsat o impresie atât de bună în ceea ce

privește animația. Distanța renderizată nu cunoaște practic nici un fel de limite. Acest element, împreună cu modelele 3D extraordinare fac din Crash un hit, un titlu care nu cunoaște practic nici un fel de concurent la acest capitol. Bule de aer sub apă, fum când pomești călare pe



un Harley nervos, umbre real-time, toate celelalte elemente plăcute ochiului și efectele acelea speciale, sunt într-adevăr fără precedent pe scena jocurilor Playstation. Și plusurile nu se opresc aici, calitatea texturilor fiind extrem de ridicată, iar fundalurile: cele mai reușite pe care le-a putut vedea vreodată ochiul uman.

Zău, Naughty Dog s-a întrecut pe sine însuși când a realizat *Crash Bandicoot: Warped*. Pe de altă parte, cu toate că inamicii arată foarte bine, sunt destul de plictisitori. Orice „rău” din joc dispare imediat ce-l lovești o singură dată. Și când spun că dispare - chiar vorbește serios. Nu există nici un fel de animații „mortale” - mă refer la ceva care să semene oarecum cu moartea unor inamici îndurerați și plini de zeamă. Este suficient să lovești pentru o singură dată de exemplu un rechin și ăsta o dispară așa subit și fără urmă. Nu prea e în regulă chestia asta!

Controlul din Crash este impresionant! Totul se poate face extrem de ușor și fără nici un fel de dureri de cap. La acest capitol *Crash: Warped* are nota zece! Și iată ceva ce este într-adevăr destul de interesant: din vreme-n vreme eroul tău are parte de niște upgrade-uri care-l ajută să treacă mai ușor peste piedicile care le va întâlni în nivelele care urmează. De exemplu, la un moment dat, după ce a trecut

de prima călătorie în timp, vulpoiul nostru cel șiret primește un belly flop mult mai puternic. Belly flop este acea mișcare prin care eroul nostru sare, se dă peste cap în aer și apoi lovește puternic cu picioarele. Astfel, upgrade-ul acestei mișcări constă în niște unde de șoc care pornesc pe o anumită rază din locul impactului. Într-adevăr, totul este atât de coerent și interesant și totul se pupă așa de bine cu grafica bestială...

Sunetele, vocile, sunt și ele bine realizate și integrate în toată această aventură. Prietenii lui Crash și inamicii sunt la fel de simpatici și de surprinzători... și totul este supra-exagerat. Și în tot jocul au loc tot felul de elemente întâlnite numai în vechile filme de la Warner Bros (ceva în genul filmului de desene animate *Diavolul Tazmanian*).

În tot acest întreg, gamerul nu va întâlni nici măcar un singur nivel plictisitor: totul este extrem de dinamic și inovativ. Cu realizarea acestui joc v-ați lămurit probabil, așa că nu vă mai pot spune decât că acest titlu action/adventure 3D merită pe deplin jucat și terminat. La ora actuală nu are egal!

Mr. President



Producător:
Naughty Dog
Distribuitor:
Sony Overseas
Bucharest Office
Tel: 01/2244710
Fax: 01/2244763

Imaginați-vă un mic dragon care scoate foc, face ravagii și care totuși e simpatic în felul lui. Spyro, micuțul dragon, ne invită la o nouă aventură!



Mă dăruiesc simfoniei de Claudiu Bălanescu. Wierșed în crea-
 ție! Întregul este făcut dintr-un cântec, dintr-un cântec în care
 două înțelepte și frumoase voci stăruie să ne înalțe dintr-o
 stare primă de deprimare în starea noastră de creație, care să dăre
 nouă credință și nouă încredere. Spune: *Do, dragule, te încredințăm* și
 te dăruim încredințării tuturor dăruirii și încredințării. Așadar
 folosește pentru noi, universal! Do, dragule, te dăruim nouă
 creației, producției, și noi te dăruim pentru creație! Pășărea
 înaltă din cântecul nostru este încredințată în noi, omeni.

Mai bine nici cã se poate

Alături de un pădurar din Sibiu, un bărbat dintr-o familie
vânătoare și popularitate a fost transformat în
omul de treabă de care are nevoie Grady. Săptămânal
se ocupă de problemele de la serviciu, iar în timpul
vacanțelor se ocupă de problemele de la serviciu.

[illegible]

Le principiu, cunoscut uneori denumit de simplu, este utilizat cu ocazii de cele mai diferite. In cele, si mai multe cazuri, este utilizat de psihoterapeuti, sociologi, politicieni, pedagogi, psihologi, etc. In toate acestea, principiu este utilizat de la o perspectiva de analiza a unei probleme. Trebuie sa luam in considerare, de asemenea, faptul ca in toate aceste cazuri, principiu este utilizat de la o perspectiva de analiza a unei probleme. Trebuie sa luam in considerare, de asemenea, faptul ca in toate aceste cazuri, principiu este utilizat de la o perspectiva de analiza a unei probleme.

1. Quel des deux aspects Spinoza de l'émotion?
2. Quelle est la place de l'émotion dans l'appréhension éthérique?
3. Démontrez, avec une ou deux citations, pourquoi l'émotion est la source de la connaissance.

[illegible]

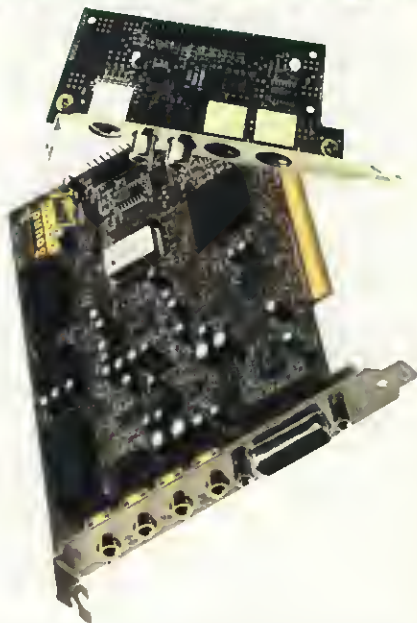
Vorbele lui Ted Price

Întrebari: Ce au fost principalele obiective urmărite și ce s-a realizat în acest timp?

[illegible]

Sound Blaster Live!

Mult așteptata revenire a celor de la Creative Technologies în rândul producătorilor de plăci de sunet aflați „la zi” cu cele mai noi tehnologii ale domeniului, se concretizează hardware într-o bijuterie PCI.

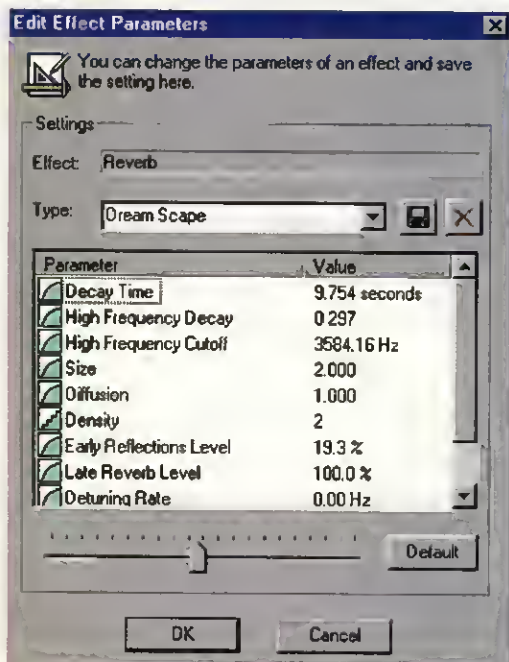


Pe numele său *Sound Blaster Live!*, placa de sunet cu care Creative Technologies încearcă să se impună pe piața PCI este vândută în două variante, pentru a se putea mai bine mlaștia întru satisfacerea gusturilor și necesităților utilizatorului. Prima dintre variante conține placa de sunet propriu-zisă și se numește *Value*. Cea de-a doua variantă adaugă în pachet, pe lângă placa de sunet propriu-zisă, și un daughterboard digital, plus mai mult software. Această a doua variantă se numește simplu *Sound Blaster Live!*.

Environmental Audio

Ideea de a contura și personaliza un mediu acustic virtual prin funcții de procesare și efecte nu este nouă. Iată că cei de la Creative fac în sfârșit un lucru pe care Guillemot îl făcuseră de peste doi ani. Cu o publicitate mai pompoasă și cu mai mult tam-

Sound Blaster Live!, compus din două plăci - motherboard-ul plăci de sunet și daughterboard-ul digital. *Sound Blaster Live Value!* este alcătuit numai din motherboard, adică placa de dimensiuni mai mari din imagine.



Parametri ai efectului de reverb pus la dispoziție de inima DSP a *Sound Blaster Live!* (și în varianta *Value*)

tam, Creative reiau de fapt un concept pe care firma franceză îl fundamentase hard și soft la o calitate excepțională, cu mult înaintea celor de la Creative Technologies. Totul bineînțeles și cu un nume sonor (Live!), pe măsura avântului publicitar care caracterizează Creative.

Environmental Audio este numele tehnologiei care permite crearea propriului mediu acustic virtual de către utilizator. API-ul care sprijină tehnologia se numește Environmental Audio Extensions, dar probabil că îl veți întâlni mai des sub numele de EAX.

Ce funcții oferă acest Environmental Audio? În primul rând, *SB Live!* este o placă de sunet cu două ieșiri audio analogice, una pentru o pereche de boxe de așezat în fața auditorului, a doua pentru o pereche de boxe de așezat în spatele auditorului. Semnalul provenit din oricare din intrări poate fi plasat cu un utilitar oriunde în spațiul quadrofonic.

În al doilea rând, datorită modulului DSP al procesorului Emu cu care este dotat, se pot aplica atât asupra semnalului provenit din intrări cât și pe cel provenit din porturile de MIDI Out și Wave Playback o serie de efecte din care se detașează prin calitatea excelentă reverbul și un two tap delay. Celelalte efecte, cum ar fi ring modulator-ul, distortion-ul, pitch shifter-ul, voice morph-ul, chorus-ul și flanger-ul sunt de calitate medie și par a fi optimizate pentru voce. Însă efectele esențiale pentru conturarea unui mediu acustic virtual, reverbul și delay-ul, sunt de foarte bună calitate. La sporirea senzației plăcute a unei bune audiții, contribuie și excelenta calitate audio a ieșirilor, cu raport semnal/zgomot de peste 90dB, și o dinamică bună. Cum stau însă lucrurile cu intrările *SB Live!* ?

In

Pentru intrare, avem în primul rând conectorii de pe bracket-ul plăcii de sunet. Cum era și de așteptat, aici avem o configurație devenită clasică, o mufă de Line In și una de Mic In. Pe placa propriu-zisă, însă, se află leopardul. Avem aici un conector TAD (Telephone Answering Device – v-ați prins, acesta se leagă de modem), un conector CD audio pentru conectarea la mufa Analog Audio Out a unui CD-ROM, un conector AUX (tot de tip Line In, practic, dar pentru device-uri interne cum ar fi un TV tuner sau un decodor MPEG), și un conector PC Speaker. Și cam aici ne oprim cu lista intrărilor analogice, destul de lungă ea însăși.

Cât despre calitatea intrărilor de Line In și Mic In, aceasta este excelentă, vom obține rezultate bune înregistrând prin aceste intrări. Convertorul A/D este pe 16 biți.

Un pas uriaș pentru PC

Urmează surpriza cea mai plăcută pe care ți-o face *SB Live! Value*. Este vorba despre intrările digitale, ai căror conectori se află tot pe placa propriu-zisă. Este vorba despre o intrare de tip I2S și un conector CD SPDIF. Vă mărturisesc, nu mă așteptam ca la un preț atât de rezonabil să găsim pe placa de sunet un conector I2S, dedicat legării *SB Live! Value* la ieșirea digitală a unui PC-DVD. Iată că cei de la Creative definesc încă o dată standardul, introducând pe plăcile lor de sunet un conector atât de important acum, când PC-DVD – uric vor deveni treptat un dispozitiv tot mai răspândit pentru user-ii de PC-uri. Practic, se fac astfel pași gigantici spre transformarea calculatorului într-un mic monstruleț multimedia care va înlocui cu siguranță greoaiele și costisitoarele linii HI-FI dedicate audiei muzicale sau vizionării filmelor în condiții de Home Theater.

Dacă aparatul video VHS este înlocuit de PC-DVD, dacă un casetofon deck este substituit prin utilizarea mp3-urilor, dacă tuner-ul radio este în calculator pe o placă specială, iar televizorul la fel, ce ne facem cu CD-ROM-ul calculatorului? Poate acesta să înlocuiască CD player-ele HI-FI existente pe piața dispozitivelor audio de bună calitate?

Întrebarea este absolut justificată, iar răspunsul a fost până acum un „nu!” hotărât. Datorită calității scăzute a convertorului D/A al oricărei CD-ROM, nu era posibilă o audiere de calitate prin intermediul mufei Analog Audio Out a CD-ROM-ului. Soluția ar fi ca sarcina conversiei din domeniul digital în cel



Creative Rhythmian, un amuzant program pentru aranjamente muzicale, este de asemenea livrat în pachetele *SB Live!*

analogic să cadă în seama convertorului A/D al plăcii de sunet. Iar dacă placa de sunet este de calitate, ar exista chiar șansa ca rezultatul să fie în domeniul HI-FI. În acest scop, deja de o bună bucată de timp, unitățile CD-ROM sunt prevăzute cu o ieșire audio digitală de tip SPDIF. Ce să faci însă cu o asemenea ieșire, dacă nici o placă de sunet de preț cât de cât rezonabil nu are un o intrare digitală pentru CD-RDM?

Iată însă că *SB Live! Value* taie la modul radical nodul gordian al acestei dileme (mă rog, de-aia ne-a fost dată limba noastră românească, să o mai și scăpăm din mâini pe scări, ca pe dulapul cel mare din sufragerie, atunci când ne mutăm). Pe placa propriu-zisă a *SB Live! Value* veți găsi un conector CD SPDIF In. Astfel, indiferent de performanțele scăzute ale ieșirii audio analogice a unității CD-RDM, vă puteți bucura de realitatea sonoră digitală a CD-ului audio, ascultat la un nivel de calitate nemaîntâlnit până acum la un PC. Adică la calitate HI-FI adevărată. Totul în domeniul digital.

SB Live! Value face deci un pas mic pentru o placă de sunet, prin apariția acestor conectori pentru intrările digitale, propulsând însă viguros PC-ul în domeniul Home Entertainment-ului, „where no PC has gone before”. *SB Live! Value* deschide calea dispariției echipamentelor HI-FI de apartament, făcând loc calculatoarelor în breșa astfel apărută. Iată deci cum un mic amănunt hardware plus un mizic de conector, pot schimba fața lumii multimedia.

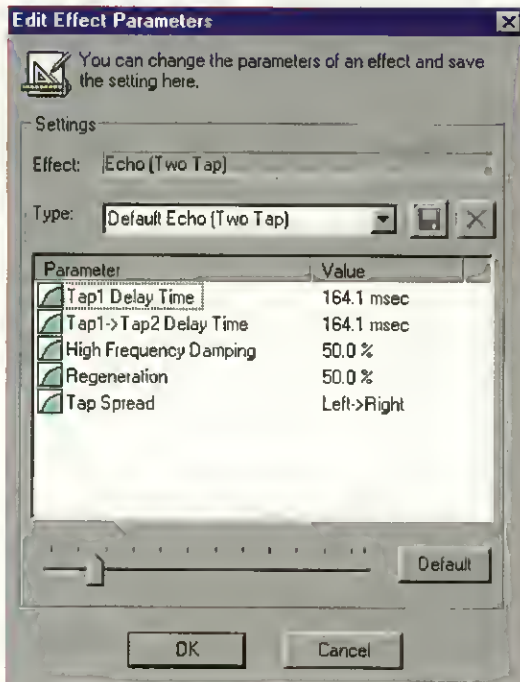
Pentru jocuri

EAX este un API generos cu gamerii, testarea *SB Live!* cu programul Auracal Minerva relevând o bună calitate a plăcii și standardului Creative. Cu suport pentru efectul Doppler și pentru oricare din tipurile de deplasare a surselor de sunet (inclusiv sus-jos), *SB Live* este o bună opțiune pentru împătimitii de jocuri. În ceea ce privește viteza, *SB Live* este la nivelul considerat ca normal pentru orice acceleror audio PCI. Un alt punct bun în plus al *SB Live!* este acela că în cutia în care este livrată placa de sunet veți găsi versiunea integrală a jocului Unreal. O surpriză cu adevărat plăcută a celor de la Creative!

Ceea ce este de discutat este însă dacă EAX este mai bun decât A3D al celor de la Aureal Semiconductors. Subiectiv, EAX mi se pare cam 70-80% sub aspectul realismului, din ceea ce oferă A3D. Am jucat Unreal cu *SB Live!* pentru testarea EAX și cu Genius Sound Maker 64 pentru testarea A3D și balanța a



Creative Keytar, program cu care sunt livrate ambele variante de *SB Live!*, poate transforma tastatura calculatorului într-o foarte distractivă chitară.



Parametrii efectului de delay.

Înclinat mult înspre placa Genius, despre care de altfel am și scris cu două numere în urmă în revista noastră. Există un singur aspect sub care implementarea EAX de pe *SB Live!* este superioară implementării A3D de pe plăcile dotate cu procesorul Vortex AU8820. Dacă procesorul Vortex nu poate procesa decât opt surse audio într-un joc, *SB Live!* poate procesa 32.

Balanșa se va înclina însă din nou în favoarea celor de la Aureal, odată cu apariția la noi a plăcilor de sunet dotate cu cel mai nou procesor Vortex. Acesta poate procesa 32 de surse audio, și oferă multe funcții audio suplimentare (ce servesc realismului audio tridimensional) la care *SB Live!* nu poate ajunge momentan. Dacă vă interesează numai jocurile și eventual audiția muzicală de calitate în două boxe, noile plăci de sunet dotate cu procesorul Vortex 2 sunt o opțiune mult mai interesantă și convenabilă ca preț, față de un *SB Live!*. Cu prima ocazie în care voi avea la test o placă dotată cu procesorul Vortex 2, voi face o amplă prezentare a capacităților acestuia.

Dacă însă vreți ca pe lângă jocuri să aveți posibilitatea audiției în patru boxe, plus posibilitatea de a vă configura mediul acoustic, și dacă mai vreți să faceți și muzică, vă îndrum spre *SB Live!*. Dacă utilizatorul dorește, diferitele configurații de efecte ce constituie mediul audio virtual pot fi salvate, pentru a servi audiției muzicale sau jocurilor. Dealtfel, *SB Live! Value* vine din fabrică cu diverse setări pentru o mulțime de jocuri, dar și pentru voce sau audiție. Pentru facerea de muzică, dacă ați folosit un AWE64 și v-a plăcut, veți la fel de mulțumiți de *SB Live!*, având în plus mai multe efecte și un buchet de utilitare software care vor ușura mult realizarea propriilor setări de efecte.

Pentru nostalgici, marele avantaj al *SB Live!* este că placa

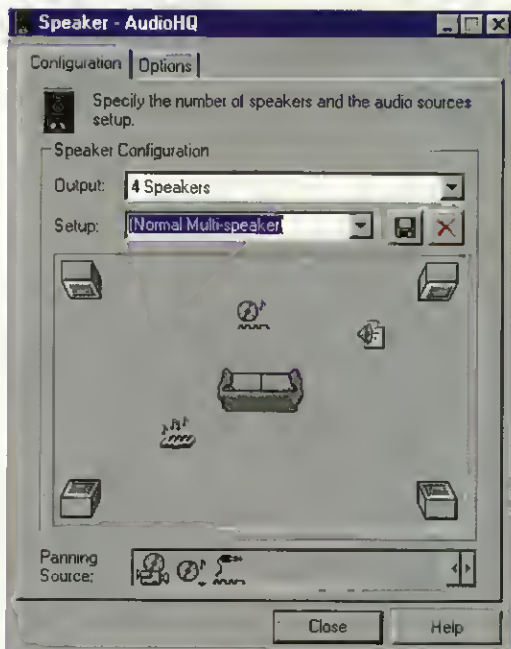
celor de la Creative este, după cum era și de așteptat, 100% compatibilă DOS.

SB Live!

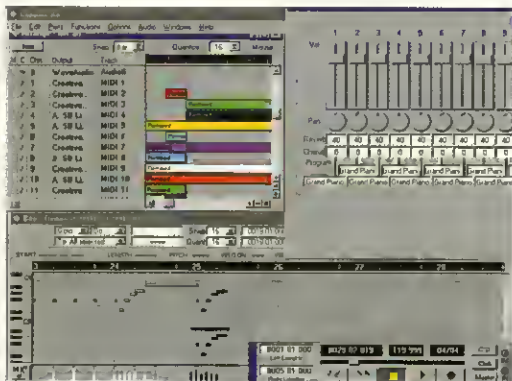
Dacă adăugi la un *SB Live! Value* un daughterboard digital și un CD cu sequecerul Steinberg Cubasis AV, obții pachetul *SB Live!*. Daughterboard-ul digital este prevăzut cu un conector DIN digital, un conector SPDIF IN, un conector SPDIF Out, o mușă MIDI In mini DIN și una MIDI Out, tot mini DIN. Sequecer-ul celor de la Steinberg este excelent, credeți-mă. O idee minunată includerea acestui sequecer serios în pachetul *SB Live!*.

Un alt conector digital prezent pe daughterboard-ul digital al *SB Live!* este o mușă DIN pentru legarea la placa de sunet a unui amplificator multicanal de tipul 7.1 Desktop Theater, produs de cei de la Cambridge SoundWorks. Încă o dată, *SB Live!* își arată puterea în a fi un excelent produs pentru cei dornici de a-și aduce cinematograful sau sala de concert în casă sau pe masa pe care se află calculatorul. 7.1 Desktop Theater este dedicat audiției într-un surround perfect, fie că este vorba numai de muzică, sau de filme rulate pe PC-DVD.

Conectoarele MIDI de pe daughterboard-ul digital oferă posibilitatea conectării unui device MIDI la *SB Live!* prin intermediul unui cablu având obișnuitele mușe DIN cu 5 piciorușe la ambele capete. Privesc această conexiune mai mult ca pe un bonus, deoarece nu se concretizează și prin apariția unui al doilea port MIDI In sau MIDI Out, pe lângă cel oferit de motherboard-ul *SB Live!*. Și în cazul *SB Live!* există deci câte un singur port MIDI In și MIDI Out.



SB Live! oferă posibilitatea așezării surselor de semnal audio oriunde în câmpul quadro. Aici avem exemplificată poziționarea intrării CD SPDIF in, precum și a porturilor de playback MIDI și Wave.



În pachetul **SB Live!** este inclus și **Cubasis AV**, un excelent sequencer produs de Steinberg, cu funcții puternice atât pentru MIDI, cât și pentru audio digital.

PCWorks FourPointSurround

SB Live este dotată cu două ieșiri, pentru două perechi de boxe. Care este varianta cea mai convenabilă sub aspectul prețului, calității și ergonomiei, atunci când vrem să ne dotăm cu cele patru boxe necesare folosirii **SB Live!** sau **SB Live! Value** la întreaga lor capacitate?

Răspunsul vine de la firma **Cambridge SoundWorks** care își continuă fructuoasă colaborare cu **Creative Technologies**, în domeniul sistemelor de boxe active. Astfel, adaptându-se evoluției plăcilor de sunet produse de **Creative**, **Cambridge SoundWorks** prezintă un sistem de cinci incinte acustice, compus dintr-un subwoofer și patru sateliți, numit **PCWorks FourPointSurround**. Acest sistem permite folosirea celor două ieșiri de tip **Line Out** ale plăcilor de sunet **SB Live! Value** și **SB Live!**, și anume ieșirea **Line Out** (pentru două boxe din fața auditorului) și ieșirea **Rear Out** (pentru celelalte două boxe, de așezat în spatele auditorului). Puterea pe fiecare din cei patru sateliți este de 4W. Subwooferul m-a impresionat în mod deosebit, este foarte rezistent la volum mare al sunetului, și are o excelentă redare a frecvențelor joase, pe care reușește

să le reliefeze cu naturalețe. Construcția este solidă, designul și finisajul deosebite. O foarte bună soluție pentru cei care vor să utilizeze **SB Live!** sau **SB Live! Value** la masa calculatorului. În acest scop, în pachetul **PCWorks FourPointSurround** veți găsi și accesoriile necesare pentru fixarea prin lipire a boxelor **Rear** sau pentru așezarea acestora în spatele utilizatorului pe mici trepiede.

Un nou standard multimedia

Acest prim contact cu noile plăci ale celor de la **Creative Technologies** mă face să afirm că, prin funcțiile lor și prin concepția lor, cu certitudine **SB Live! Value** și **SB Live!** vor face carieră în calculatoarele multora dintre voi. Vor deveni chiar modele de urmat pentru alți producători. Aceasta este bine, dacă ne gândim strict la domeniile multimedia și Home Entertainment. Iar dotarea foarte generoasă cu software (**Prody Parrot** – un excelent program interactiv de comandă



Sistemul de boxe active **PCWorks FourPointSurround**.

vocală, **Mixman Studio** pentru cei dornici a se distra ca DJ, **Keytar** – transformă tastatura calculatorului într-o adevărată chitară, **Unreal** – versiunea integrală, **Cubasis AV** pentru sequence, **Sound Forge XP** pentru editarea primară a fișierelor wave) oferă o largă paletă de posibilități multimedia acestor plăci de sunet.

Marius Ghinea



Decă jucați **Unreal** cu **SB Live!** instalat în calculator, veți simți cu siguranță fiorii reci ai realismului audio. Dușmanul nu este în imagine pentru că îl aud în spate!

Informații:

Ofertant **PCWorks FourPointSurround**:
Flamingo Computers
 Tel.: 01-222.50.41
 Preț: 99USD (fără TVA).
 Ofertant **SB Live!** și **SB Live! Value**:
Flamingo Computers
 Tel.: 01-222.50.41
 Preț **SB Live!**: 229USD (fără TVA)
 Preț **SB Live! Value**: 119USD (fără TVA)

Ascultă-ți muzica

Încă un CD multimedia interesant de la Zane Publishing vine să ne ajute a pătrunde în tainele ascultării muzicii

Numele CD-ului asupra căruia ne aplecăm în acest articol este „The art of listening”. Vă spun sincer, am avut un mic dubiu, un semn de exclamare sceptic la vederea acestui titlu. M-am gândit imediat: „voi avea posibilitatea de a-mi revizui integral viziunea muzicală despre lume și viață, pe baza celor învățate din acest CD?”. Titlul invită oricum la înalte culmi de rafinament și excelență în arta deșteptării urechii, și mai ales a urechii de pe dinăuntru, cea spirituală. Mai ușor, domnilor, cu titluri din astea hipergonflate, că nu suntem la America, ci pe cel mai alunecos tobogan din Europa. Unde, în paranteză fie spus, în curând, tot ce zboară se va mânca.

CD-ul este împărțit în patru mari secțiuni, urmărind în mod gradat, crescător, tematica anunțată de titlu. Le vom lua în atenția noastră, una după alta: „How to use your ears”, „Rhythm, Melody, Harmony”, „Counterpoint, Timbre”, „The art of listening”.

Cuvintele nu au fost de ajuns

Prima parte a CD-ului „The art of listening” ne introduce în geneza făcerii muzicii. De altfel, vreau să atrag atenția asupra faptului că întreg CD-ul ne prezintă în linii mai mult sau mai puțin generale cum se face muzica, pentru a ne apropia de modul în care aceasta poate fi ascultată la modul conștient.

Pomind de la faptul că omul a sciziat atunci, în cele mai vechi timpuri, diferența de înălțime între diversele sunete din natură, sau cele pe care le putea emite chiar el, suntem introduși în noțiunea de timbru, înălțime a notei și volum, tărie a emisiei sonore. Se adaugă apoi factorul emoțional și iată-ne ajunși în mijlocul unei discuții pe care aș caracteriza-o ca fiind foarte delicată – care este cauza, motorul, ce a dus la nașterea muzicii, și care determină ca aceasta să fie etern reinventată. Cei de la Zane Publishing ies cu fața curată din această discuție ce ar putea degenera în filosofie de berărie, prin câteva cuvinte simple. Deși la mîntea cucoșilor, această propoziție pe care o nitasem de mult mi se pare demnă de accentuare: „Words were not enough”. Din necesitatea de a transmite ceea ce este mai presus de cuvântul omenesc, atât ca trăire afectivă, dar și ca adâncime de

conținut, muzica a apărut ca un intermediar atât între oameni, cât și între om și natură sau divinitate. Interesante imaginile ce însoțesc aceste explicații, și care trec de la muzica rituală orientală la cea a triburilor africane. Firese, apare și imaginea unui cuplu, el și ea, cam de vârsta liceului, vizibil topiți unul după altul. Dragostea, nu? Dragii mei, dragostea face măgarii să danseze, cum spune un proverb spaniol bestial. Și dans fără muzică, mai va.

O altă idee interesantă emisă în secțiunea „How to use your ears” a acestui CD este aceea că oamenii care au creat muzica (și care o creează și în zilele noastre) au fost în primul rând niște **ascultători** diferiți, inovatori, ai sunetelor din natură, și mai nou ai muzicii. În sfârșit, ce să vă spun, e plin CD-ul de idei interesante, fapt care trădează pe cei care se află în spatele textului și structurii ca fiind oameni de atitudine muzicală, și nu simpli stivitori de informație.

Pauzele sunt importante ...

Mai ales când sunt lungi și dese. De fapt, autorii CD-ului „The art of listening”, atingând în a doua secțiune chestiunea ritmului, spun mai exact: „Pauzele sunt la fel de importante ca și sunetele”. Și, foarte ușor digerabil și intuitiv ne explică ce sunt ritmul, măsura și tempo-ul. Mi se pare absolut firesc faptul că în momentul prezentării conceptului de ritm, muzica utilizată spre exemplificare este muzica africană. Ca opinie personală, cred că ar fi mers atinsă sonor și muzica latino-americană.

Foarte interesantă și mai ales plăcută mi s-a părut modalitatea de explicare a termenului de melodie. Plini de inventivitate, cei de la Zane Publishing pornesc de la cele trei note de bază ce se pot obține cu ajutorul instrumentelor de suflat din grupa alămurilor. Ilustrarea sonoră pomește de la cântecul acela simplu numit la noi Stîngerea (care la unitatea militară unde am făcut eu armata nu se putea auzi niciodată corect, ci numai în varianta haioasă a militarului care introducea aer în obiectul muzical din aliaj de cupru, și care varianta numai la somn nu invita, fiind un excelent stimulente pentru încălzirea armei cu muniție de război). Tot pe CD se poate auzi apoi semnalul de atac, însă autorii trec mai departe în a explica melodia pe baza a trei note simple prezentându-ne fragmente mai elaborate din Ccaikovski, Bizet (din Carmen), precum și o preabinconscută temă din uvertura la Wilhelm Tell.

De la această bază, conceptul muzical de armonie este atins natural, prin alăturarea la un instrument de alamă a altora, alcătuind un acord din cele trei note de bază. Încă o dată, am fost realment plăcut impresionat de modul în care se trece de la ritm la melodie, și din aceasta la armonie, pe CD-ul „The art of listening”.

Lleeb Elgnij

Iată-ne ajunși la cea de-a treia secțiune a CD-ului de față. Este vorba de „Counterpoint, Timbre”, în care bineînțeles se dezvoltă chestiunile laborioase ale contrapunctului și timbrului instrumentelor. Iar aceasta se face cu o inspirație introducere sonoră în cunoașterea tonalităților. Ni se propune spre audiere un fragment din Sonata pentru pian în si bemol minor de Chopin, explicându-ni-se că sună trist, întunecat, datorită tonalității



minore folosite. Mai apoi, ni se cântă clasicul cântecel de sărbători „Jingle Bell”, ca o ilustrare a impetuozității și stării de bine specifice tonalităților majore (cum spuneam în altă parte despre intervalul de octavă, pot spune și despre tonalitățile majore că umblă cu burta plină, sunt late în umeri și pot trece rapid de la starea de generozitate luminoasă la cea de triumfalism bătaios). Ei bine, după audierea celor două bucăți muzicale aparent atât de diferite, ni se spune că ele de fapt sunt foarte asemănătoare, dacă le ascultăm mai cu atenție. La naiba, așa este, am avut un ditamai șocul dându-mi seama de aceasta, de am ajuns să mă dau cu burta de tastatură de râs. Doamne, așa o surpriză n-am mai avut de la prima audiere a Rapsodiei lui Rachmaninov după o temă de Paganini, când în momentul expunerii temei Dies Irae-ului gregorian am rămas cu urechile căscate realizând extraordinară intuiție a lui Rachmaninov, care a sesizat nu mai puțin teribila capacitate a compozitorului italian de a trasa o tangentă muzicală la tema respectivă.

Pomind de la această constatare, a modificărilor ce survin în transpunerea aceleiași teme în tonalități diferite, cci de la **Zane Publishing** trec tema „Jingle Bell” prin atâtea transformări ritmice, de tonalitate și de stil încât încep să te întrebi dacă nu cumva atât de tormentata temă nu este rodul unuia din marii clasici, parodiat apoi de un creator anonim șugubăț care a transformat-o în cântecel de Crăciun. De aici și titlul micului nostru capitol, obținut prin inversare, procedeu nu rareori utilizat în dezvoltările muzicale contrapunctice. Astfel, „*The art of listening*” ne aduce la contrapunct, prin dezvoltări și prelucrări explicative, care ne oferă o imagine ușor de înțeles a tehnicilor sale specifice. Mai mult, exemplul Artei Fugii este folosit pentru a ni se arăta cum contrapunctul poate transcende aspectele de material ale muzicii, lucrarea lui Bach neavând indicații de instrument, putând fi interpretată la oricare instrumente al căror ambitus permite aceasta.

Ajungând la chestiunea timbrului instrumentelor, mi-a atras atenția prezentarea ideii suprapunerii a mai multe instrumente



pentru obținerea unor tonuri noi. Exemplele folosite pentru ilustrarea sonoră sunt din „Șeherezada” lui Rimsky-Korsakov. Nu mă pot opri să emit opiniunea personală că o piesă muzicală ce ar fi ajutat foarte mult în acest sens ar fi fost și „Bolero”-ul lui Ravel, în care avem unele din cele mai clare și mai interesante suprapuneri de timbre instrumentale (prin care se poate obține chiar și un timbru asemănător tuburilor mici ale orgii clasice).

Evident, atunci când se dau primele lecții despre instrumentele muzicale și timbrele acestora, nu se poate să lipsească din arsenalul pedagogic „Petrică și lupul” a lui Prokofiev. Și pe CD-ul nostru nu se pierde ocazia de face acest bine celor dornici în a pricepe cum vine treaba cu timbrul potrivit la locul potrivit. Îmi amintesc cum, pe când aveam vreo 11 anișori, și la noi la școală au venit instrumentiști ai Filarmonicii din Brașov care ne-au învățat instrumentele și uzul lor pe baza piesei „Petrică și lupul”. Cum, la vremea respectivă eram în perioada wagneriană (măi, măi!), am avut posibilitatea să descopăr la modul critic, pe colegii mei, carențele pe care o astfel de modalitate mecanică de învățare le are când este vorba de cei mici. Decât să abată atenția auditorilor copii asupra instrumentelor și tehnicilor muzicale, luându-le efectiv șansa contactului spiritual nemijlocit cu creația, mai bine aplici tehnica cea mai bună de învățare a înțelului – aruncă de mic copilul într-un bazin cu apă. Odată pătruns în muzică, foarte simplu și natural va face distincția între un fagot, un clarinet sau un oboi. Sau între temă și variațiune. Dar asta este doar o părere a mea.

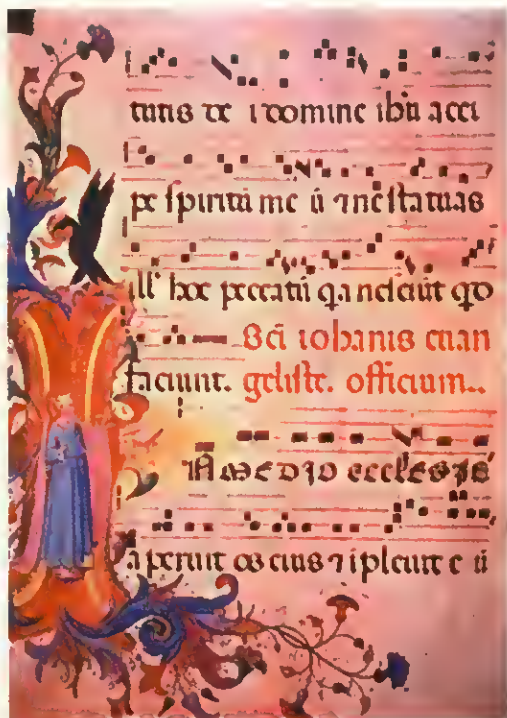
CD cu artă

Ultima secțiune a CD-ului „*The art of listening*” ne oferă posibilitatea de a descoperi finețurile alcătuirii unei piese muzicale, pomind de la diversele variante pe care Ives le-a creat pentru una din piesele cântate la americani cu ocazia zilei de 4 Iulie. Este cu adevărat instructivă și plăcută această parte a CD-ului, cum de altfel este în întregime acest produs multimedia al celor de la **Zane Publishing**. Imagini, muzică și explicații se îmbină la modul cel mai reușit, pentru a ajuta pe neinițiați a pricepe ce să urmărească la audierea unei bucăți muzicale; un bun instrument pedagogic nepretențios, foarte potrivit copiilor înțelegători de limbă engleză, acest CD mi-a lăsat senzația că, la rândul său, este realizat de oameni subțiri, cu simț artistic.

Eu unul, însă, rămân rezonant la viersul agreabilelor fete capușine:

„Ascultă-ți muzica,
Și n-asculta de nimeni ...”

Marius Ghinea



Produsător: Zane Publishing
Ofițant: MultiNet Baia Mare
Tel: 062-222201

Sidiurile

Hm. Mda. Mă rog. Ce să zic, asta e! Se poate și mai rău. Atâta timp cât suntem sănătoși, în fond, totul este în regulă. Ș-apoi, there are two sides on every story. Păi, deci, să purcedem ...



Personaje

- Una bucată mouse pointer
- Una bucată piatră tombală inscripționată RIP
- Una bucată piatră tombală gravată cu o cruce celtică
- Una bucată piatră tombală gravată cu steaua lui David
- Una bucată piatră tombală negravată
- Patru lilieci desenați inexact
- Una bucată bisericuță avec cruce mică albă
- Doi arbori contorsionați, de un maro industrial, nefirește
- Una bucată astru
- Una bucată pisică neagră, zburlită, cu ochi galbeni
- Iarbă verde
- Cer albastru închis
- Patru oase mari, omenești (?)
- Patru falange
- Una bucată craniu zămbitor
- Una bucată pânză de păianjen
- Una bucată brâu de gard alb
- Cinci morminte de umplutură, ilizibile
- Actul I, etajul I

(Acțiunea se va petrece pe ecranul monitorului unui PC. Ecranul va fi împărțit în două ferestre principale, una în care se va derula partea grafică, iar cealaltă pentru text.)

În fereastra grafică, mai precis cea a desenelor, se află prezente toate personajele pomenite mai sus. Acestea se află într-o încremenire bmp-cică, așa cum stă bine oricărui participant la viața de zi cu zi a unui cimitir ecumenic (ecumenic în sensul de înfrățire

întru confesiune, în îmbrățișarea prietenoasă a gardului alb fiind cuprinse deoptrivă un mormânt catolic- cel cu crucea, unul protestant - Rest In Peace, și unul evreiesc).

Ca o observație personală, cimitirul cu pricina pare anamic neglijat de către cel pe care l-aș numi Groparul (ca orice personaj subînțeles și cu mare putere de decizie asupra altor personaje, acest director al parcelelor finale trebuie pomenit cu literă mare). Datorită neglijenței Groparului, o parte a personajelor noastre își ișese oasele albe la ... (lună sau soare, nu mi-e clar, desenul este neconcludent și de aceea am preferat termenul de ...) astru. Este vorba de cele patru falange, cele patru oase mari, omenești (?) și de craniul zămbitor, redistribuit probabil dintr-o piesă de largă rezonanță dubitativ- „a fi”-istică, care iese intempestiv din pământ, la modul memento mori (nu-mi amintesc ce-nseamnă asta).

Cu toate, în încremenirea lor solemnă, personajele oficiază ritualul așteptării celui pe care l-aș numi deus ex machina, utilizatorul, clientul nostru stăpânul nostru, al cărui trimis, Mesia pe desktop, este mouse pointer-ul. Acesta, acționat de roțițe și click-uri subtile, va declanșa surprizele ascunse în algoritmul prezenței fiecărui personaj în parte.

Până aici!

Este timpul să încetăm șarada noastră tenebroasă și să relevăm cititorului adevărul gol-goluț despre subiectul real al articolului nostru. În acest articol, autorul ne povestește despre o suită de cinci sidiuri dedicate a cinci domenii diferite, abordate în scop educativ și distractiv, adică la maniera edutainmentistă. Este vorba întâi de un sidu numit „Geography”, apoi de unul pre numele său „Math”, urmat de „History”, completat de „English” și încoronat la finale de „Science”. Ca o precizare, trebuie să adaug că pe cutia acestei suite de sidiuri scrie cum că ages 9 and up. Doamne-ajută, în cazul ăsta ori copilul trebuie să aibă anumite disfuncții, ori trebuie în mod clar să fie mult mai mic, iar în cazul acesta vai de sârman psihicul lui frăgezel.





Cu curaj, înainte

Accesul la informația conținută de sidiuri este conceput simplu, de simplu, pe principiul liftului. Adică, fiecare sidi este alcătuit din 10 etaje, pe fiecare aflându-se diversele nivele ale cunoașterii în domeniul respectiv. Ceea ce v-am prezentat la începutul acestui articol este primul etaj din „Geography”. În momentul în care dai un clic pe una din chestiunile aflate în fereastra cu desen, în cealaltă fereastră apare un text din domeniul geografic. Nu ar fi nici o problemă până aici, dacă imaginea, grafica, ar avea o legătură cât de cât credibilă și intuitivă cu subiectul tratat la etajul respectiv. De fapt, la etajul pomenit chiar se realizează astfel de legături, dar la modul negativ infantil.

Spre exemplu, un clic pe piatra tombală gravată cu o cruce declanșează apariția unei stătuie care, cu zgomotul specific de trifonlaiză în bătaia vântului cu care ne-au obișnuit filmele începutului de cinematograf sonor, se zbate pușin în fața ochilor noștri în ideea creării de atmosferă, iar textul care apare, corespunzător acestei mașinațiuni de culise, este referitor la crusta Pământului. Pentru că la acest etaj este vorba de structura globului terestru și de fosile. Adaug imaginea cu pricina la acest articol, poate mă veți putea lămurii voi cât de educativă și folositoare întru priceperea noțiunilor este interfața grafică. Chiar li se pare că astfel poți atrage copii? Ba, mai mult, la un clic dat pe unul din lilieci, apare, cine oare?, tocmai nenea Dracula, malefic și defetist, prin aceea că mai sughe vampirul sânge ce mai sughe, dar se mai și spală pe gură. Și nu emite asemenea zgomote de ar arunca de groază de pe scaun și tin autie, necum un copilaș delicat pornit în căutarea multimedia a adevărului științific. Iar textul, geografic curat la nivel de clase primare, din auzite.

Pentru a accede la etajele superioare ale sidiului, trebuie să găsești zona din imagine care ascunde o ghicitoare. Ești întrebat spre exemplu care este grosimea scoarței terestre, și dacă din cele trei variante a), b), c), care ți se oferă o alegi pe cea corectă, vei putea trece mai departe.

Unde mai departe, într-o perfectă anarhie a ideii, ni se vorbește despre stătuile din insula Paștelui — cine sunt ele, de ce sunt ele, de ce sunt așa cum sunt ele șamd. Bineînțeles, tot la modul la care un copil mic, miștel, care pricepe engleza scrisă, ar putea eventual fi mulțumit. Deși mă îndoiesc sincer că un minioromân care a ajuns la gradul de complexitate a gândirii necesar lecturii în engleză, ar putea găsi ceva semnificativ sub aspectul informației, într-un text de genul celui în care ni se explică pe scurt că Insula Paștelui a fost locuită de Urechile Lungi și Urechile Scurte, care erau sclavii Urechilor Lungi. Urechile Lungi au construit uriașele statui din Insula Paștelui, iar într-o zi Urechile Scurte s-au revoltat și le-au făcut felul Urechilor Lungi. Cam la nivelul acesta, deci ...

Am făcut, din necesitatea documentară de a vă prezenta adevărul în prezentul articol, actul necugetat de a mă propulsa la etajul trei al sidiului „Geography”. Aici lucrurile păreau destul de pașnice, poate cu excepția faptului că imaginea îl reprezenta pe Frankenstein întins pe o masă, într-un laborator, în atmosferă de eprubete și berzeliusuri. Măi să fie, mare minunăție, despre ce

capitol al geografiei poate aici să fie vorba? Nu m-am priceput să-mi dau un răspuns coerent, fapt pentru care m-am aventurat la un clic, două. Ei bine, dragii mei, n-o să mă credeți, era vorba despre vulcani și cutremure. Drame, mi-am zis, să vezi că producătorii acestui sidiu au prefigurat cu un an în urmă o zicere a cajavencilor, din unul din numerele din decembrie a.c. (sau A.C., ca să explic o glumiță finută), în care unul din vulcanii cei mai importanți ai planetei este referit dulcui ca „furuncul Popocatepetl”. Ori, la cât de hidos a fost imaginat Frankenstein de-a lungul timpului, o fi la mijloc vreo metaforă gen comparația „iar Vodă e un munte” urmată de referiri lirice la cușma voievodului. În acest caz, vulcanicele furuncule ale bietului Frankenstein.

Chiar li se pare că astfel poți atrage copii?

Ceea ce însă m-a oprit de la a mai clicăi din mouse pe interfața acestui sidi multimedia a fost surpriza pe care am încasat-o rezolvând ghicitoare. Odată cu clicul dat pe respectiva ghicitoare, s-a auzit un așa zgomot înfiorător de agonie decol la extrem (trei morți într-una singură, la magazinul ...), încât am renunțat completamente a mai scobi prin sidiurile Discover „Geography”/„History”/„Math”/„Science”/„English”, în căutarea unor elemente pozitive, pe care să le pot îngroșa suficient de tare, astfel încât să nu-i supăr prea tare pe distribuitorii acestui pachet multimedia. Dar, ce păcat ...

Vedeți, iubii cititori, aflat între fondul de imponderabil „Știați că ...” și forma de teatru de muceava cu veleități absurde, pachetul multimedia în studiu mi se pare mai degrabă de ocult decât de apucat, doar dacă nu vreți să puneți de o manifestare



artistică gen „Scaunele” (de unde titlul articolului), la voi acasă, într-un happening straniu, aiuritor. Asta ca să nu pun la socoteală faptul că, dacă nu termini într-un timp dat un etaj, apare un mesaj gen „ia-o de la început”, afișat pe un perete de cărămidă roșie, pe care trece un gândac de bucătărie, o blata orientalis, despre care nu trebuie să vă spun cât nu este de atractiv. Aoleu! Chiar li se pare că astfel poți atrage copii? Asta a pus capac cu totul. Ce să vă mai spun despre acest pachet multimedia?

Vi-l recomand!

Marius Ghinea

Mister Postman



Receiving Incoming Transmission...

Salut băile!

La Mulți Ani și la mai mare și mai multă sănătate!

Îmi pare rău pentru voi (și mai rău pentru mine) dar de data asta trebuie să vă scriu de mână, că mi s-a stricat computerul și de o lună am pierdut contactul cu lumea virtuală și asta este desul de rău pentru că practic nu am mai avut unde și cum să-mi descarc energia și le fac celor din jur viață amară și le mănânc zilele.

În sfârșit, să ne uităm acum la revista voastră, de fapt la numărul pe ianuarie 1999 care eu am putut să o cumpăr pe 22 decembrie. Mă întreb de ce a apărut așa devreme? Este un accident sau voi ați vrut să o scoateți mai devreme? (mă refer la revistă)

Mă așteptam la ceva schimbări estetice ale revistei și la un surplus de pagini pentru numărul din ianuarie '99, dar văd că nu ați schimbat nimic. Dat fiind faptul că la sfârșitul lui decembrie '98 ați scos numărul din ianuarie '99, ce veți scoate în ianuarie '99?

Aștept următorul număr al revistei, poate se va schimba ceva și dacă mă gândesc puțin și browser-ul ar mai putea suferi ceva modificări. Dacă nu totale, măcar parțiale!

În rest revista e mișto, mai ales Fun Stuff și Multimedia. Dar am o întrebare: ce este Tekken 3 Iron Fist Tournament!?

Dacă se poate, aș vrea să găsesc în următorul număr încă un concurs sau două, adică în total să fie vreo două sau trei.

Cam asta-i tot... Până data viitoare vă urez baftă!

...End Of Transmission

Hi!

În primul și-n primul rând, să știți că te înșeli dacă tu crezi că ești singurul care ne scrii! Nu pui și tu acolo un nume, o adresă, ceva acolo să știu și eu cui îi scriu. Nu mă îndoiesc că ne-ai mai scris până acum, da' până una-alta rămâne o enigmă cine ești. Cine ești musiu?

Oricum, să-ți răspundem la întrebări. Păi, revista a ieșit mai iute pe piață pentru că se apropia Crăciunul și voiam și noi un pic de liniște și de vacanță, și-n afară de asta am vrut să vă facem și vouă un cadouș de sărbători. În ianuarie '99 o să scoatem bineînțeles februarie '99, după care o să scoatem în februarie '99, martie '99 în care o să găsești o mulțime de surprize! Las' că vezi tu ce bucurie o să le oferim cititorilor! Fii pe fază! Tekken 3 Iron Fist Tournament este un tuncu prin Europa organizat de realizatorii jocului Tekken 3 și Playstation. Or să fie muzici, premii, cadouri, tombale, concursuri și alte faze d-astea!!!

De-abia aștept!

Cam asta-i tot!

Ba!

Cojocaru Adrian - Tg. Neamț

Dragi prieteni,

Vă scriu din nou mulțumindu-vă că mi-ați răspuns la scrisoarea de acum trei luni. Vă trimit această scrisoare cu gândul că dacă va ajunge la voi și dacă o veți citi aș vrea să fie „Scrisoarea Lunii”.

Vă simpatizez foarte mult dar încep această scrisoare cu mai multe critici:

1. În numărul din septembrie 1998 la pagina 15 era un articol despre „Motor” ce se repeta în pagina 17.

2. CD-ul din 8/98 mi-a depistat un virus.

3. Greșelile de ortografie încep să dispară.

4. Expresiile care nu au nici un înțeles.

5. Capsule se desprind.

Nu cred că v-ați supărat pe mine dar greșelile voastre există.

În al doilea caz, eu aș avea câteva propuneri și dacă le-ați aplica veți fi foarte tari și peste hotare.

1. Această revistă să apară biliar, deoarece sunt copii ce o așteaptă cu sufletul la gură.

2. Măriți numărul de pagini ca la revista CHIP.

3. CD-ului puneți-i o carcasă de plastic chiar dacă revista s-ar ridica la 30000-35000 lei.

4. Concursurile să fie cât mai dese și mai atrăgătoare.

5. Fiecărui abonant pe un an să-i trimiteți:

- un CD, o revistă LEVEL în plus, un cadou.

6. Vă felicit că ați pus posterul, dar vă rog din inimă să puneți un poster cu „Hercules” dacă-ați putea poza din 4 decembrie 1997, pagina 27 jos, deoarece am terminat tot jocul și aș vrea să am un poster cu el.

7. În Multimedia să nu lipsească filmele noi apărute și ca muzică aș vrea să aveți muzică românească modernă (Genius, 3SE).

8. Copertele LEVEL să fie cât mai atrăgătoare.

9. Pe CD să aveți un joc „Full”.

10. Coloana sonoră să se schimbe.

11. CD-ul să cuprindă hărți ale diferitelor jocuri.

12. Cea mai frumoasă scrisoare să fie premiata.

13. Vă rog să faceți un articol despre: Claw, Outlaws, Virtual Fighter PC, chiar dacă sunt niște jocuri demodate.

14. Dați mai multă importanță jocurilor de acțiune, karate și mașini.

15. Aș vrea ca de Crăciun pe CD și pe suprafața CD-ului să fie întreaga echipă de lucru. După aștepta critici și propuneri care cred că sunt inutile am să vă spun și eu câteva vorbe bune:

1. La Mulți Ani cu ocazia împlinirii vârstei de un an.

2. Felicitări cu cele 100 de pagini.

3. Felicitări pentru posterul pus.

4. Sunteți o revistă BETON și BESTIAL și dacă o țineți tot așa o să fiți prima în topul revistelor de acest gen.

5. Bravo vouă. Vă urez o șineți tot așa... chiar mai bine dacă se poate.

La mulți ani și sărbători ferice!!!

Vă rog să răspundeți la scrisoare!

Servus!!!

Salut!

Păi cred că cel mai cinstit ar fi să le luăm în ordine. Așadar, lăsând formalitățile la o parte, să începem:

1. Corect! Mea culpa!

2. CD-ul din 8/98 fi-a depistat un virus pe calculator sau era vreun virus pe CD. CD-urile sunt testate și răstăutate - e imposibil să existe vreun virus pe CD.

3. Asta-i bine! N-ar trebui să ne critici că au început să dispară greșelile de tipar, ba din contră, ar trebui să ne lauzi.

4. Nu zău! Și noi vrem același lucru!

5. O idee bună! Nu știu însă la ce-i-ar folosi două exemplare din același număr.

6. Îmi pare rău, dar eu posterul chiar nu putem face nimic. Cel puțin până acum n-avem hiel o poză pentru poster din jocul Hercules.

7. Good!

8. Și noi vrem același lucru!

9. NU PUTEM AVEA TOT TIMPUL UN JOC FULL! E IMPOSIBIL!

Licența de distribuție a unui joc costă extrem de mult. Vreți ca revista să aibă un preț de 70.000 de lei sau de?

10. Coloana sonoră a cui să se schimbe?

11. Bieș sur!

12. Haha! Corect! (A ta e urâtă!)

13. Oasă-necărm!

14. Să trăiți am înțeles! Nu o să mai ratăm nici unul din jocurile de genul celor menționate de tine!

15. Crăciunul a trecut de mult! Scrisoarea ta a ajuns prea târziu și probabil că numai de Crăciun anul ăsta o să vezi o poză cu noi împreună.

Servus!

Andrey - Oradea

Guess what brought me Santa this year? Yes, you got it... numărul pã ianuarie '99 al revistei LEVEL! Vã zic serios, pe lângã strigãtului acela de Savage pe care l-am scos când am vãzut revista (având în vedere cã în decembrie n-am dat de ea pã nicãiri, nici mãcar la „super-distribuitoarul” sigur - Sintezis Computers, mi-am zis cã poate nu l-au primit, așa întâmplãtor, dar receptionista mi-a zis cã nu a mai apãrut. Dintr-o datã mi-a venit o dorinãã neînsușitã de a-i da în cap cu primul lucru care mi-ar fi cãzut în mână). Apã mai scos încă unul, dublu, când am vãzut ce conținea CD-ul.

Bãi, m-ați prins cu TR3 și LOM SE. Mai lipsca doar C&C2: Tiberian Sun și i-aș fi sunat pe toți colegii sã le spun (adicã sã mã laud) de CD am eu. Bine, hai sã trecem la revistã. Iatã valorile date de mine rubricilor:

1. COPERTA - SUPER-MEGA-COOOOOL (15 pe scara Richter);
2. PREVIEW - ca sus, doar cã mai adaug 5 „O”-uri pe lângã cele 5 de la COOL! (17,5 pe scara Richter);
3. REVIEW - tãceți, cã nu-mi mai încap „O”-urile pe paginã! (30 pe scara Richter);
4. Review Special - reduc cu un „O” numãrul celor de la Review (39,(9));
5. Fun Stuff - cel mai reușit de pãnã acum (20 „O”-uri), (30 pe scara Richter);
6. Hardware - foarte bine! (7 „O”-uri), (27 pe scara Richter);
7. Playstation - vezi punctul 3;
8. Multimedia - bine (6 „O”-uri), (25 pe scara Richter);
9. First Look: 20 „O”-uri (50 pe scara Richter);
10. Cuprins CD - cred cã n-a vãzut nimeni din lume atãtea „O”-uri în viața lui! (100 pe scara Richter);

Observație!

Numãrul de grade pe scara Richter reprezintã cutremurul pe care-l provoci dupã ce aterizezi din sãritura pe care-o faci la vederea fiecãrei rubrici.

Dar hai sã lãsãm „O”-urile și sã continuãm!

Pozele pe care le puneți la rubrici, dupã pãrerea mea sunt foarte grãitoare și reușite. Sã nu mai vorbim despre rubricile însãși. Așezarea în paginã este foarte bunã, toate sunt bune, ce mai!

Once Again, LEVEL Rules and Don't Forget To Jump To The Next LEVEL, Foolish Gamers! (sau era „mortals”? Ei bine, habar n-am. Oricum, sã pun capãt scrisorilor ăștea cã „O”-urile sunt cam multe dejã).

...

Bai-Bai!

Servus!

Copios-amuzat-scrisoare-scris-tine-la-mine-punct-„O”-uri-multe-hepatitã-dat-in-mine-punct-cutremur-mare-in-Oradea-estem-punct-Jump-To-The-Next-LEVEL-exclamație-punct-terminat-over!

Hai pa!

Bogdan Damean → Suceava

Salut bãieți!

Numele meu este Bogdan Damean și am organizat în Suceava un fan-club

LEVEL. Aș vrea foarte mult sã vã rog sã-mi spuneți de unde aș putea sã procur jocul ALIEN vs PREDATOR. Și aș mai vrea doar dacã vreți și voi sã mai corespundãm. Aici în fan club lucrurile stau perfect și toți sunt fericiți. Aștept cu nerãbdare rãspunsul vostru!!!

Cu STIMĂ si AMABILITATE:

Bogdan Damean!!

P.S: Adresa mea este:

bogdand@warpmetro

Servus!

Nu știu de unde ai putea procura jocul respectiv. Din cãte știu eu nu existã un distribuitor oficial al jocului respectiv! Țineți-o tot așa cu fun club-ul!

Bye!

Deaconu Mihai

Salut din nou,

Aș vrea sã îmi publicați mesajul (dacã se poate) intrucat am fãcut un big pariu cu un prieten de-al meu. Acest pariu constã în faptul cã dacã îmi publicați mesajul îmi cumpãrã revista Level în tot anul '99. Vã rog sã-mi spuneți dacã „da” trimițându-mi un mail.

PA!

Salut din nou!

Oin pãcate am șters din greșealã mesajul tãu precedent! Dar oricum, iatã cã am publicat ultimul tãu mesaj. Sper cã este suficient pentru prietenul tãu. Îmi pare rãu pentru el! În ce mã privește a pierdut pariul.

Servus și baftã!

Mușetescu Dragoș Dumitru - Buzãu

Hello!

Și încă o datã Hello LEVEL fan. Vã informez cã aveți un nou fan al revistei, eu (Mușetescu Dragoș) și mã semnez ca MDD. Vã felicit cu ocazia împlinirii unui an de la apariție și vã spun cã în Buzãu revista voastrã e cea mai cititã pentru cã eu de-abia o mai apuc pe la chioșcurile de ziare, câteodată chiar trebuie sã mã duc pãnã-n centru, dar în cele din urmã fac eu rost de ea. Așa cã trimiteți mãi fraților mai multe reviste și pe aici. Și încă ceva, faceți comentariile mai lungi dar la obiect și în general despre demourile de pe CD. Dar gata cu pãlãvrãgeala și sã trecem la întrebãri:

- când o sã aparã demo-ul FIFA 99 sau poate chiar jocul întreg, bineînțeles pe CD-ul vostru? Dar Chessmaster 6000?

Vã rog mult dacã puteți sã-mi dați și mie numele unor firme din Buzãu sau București care vând calculatoare mai ieftine (și adresa dacã se poate), eu încă n-am unul, așa cã trebuie sã mã duc pe la vecini sau pe la cluburile de informaticã sã vãd și eu ce minunãții ați pus pe CD.

Don't forget to Jump To The Next LEVEL!!!

Adio!

Hello there!

Mã bucur sã fac cunoștințã cu un nou fan LEVEL. Sperãm sã ajungã mai multe reviste pe-acolo pe la Buzãu. Facem comentariile mai lungi și la obiect - am nãjles sã trăiți! Mã fratele meu, având în vedere cã jocurile pe care le-ai amintit tu de-abia au ieșit din gãoace, cred cã o sã le putem pune pe CD prin vreo 2003-2004, când lumea n-o sã mai foloseascã calculatoare ci cine știe ce pupitre! Îmi pare rãu, dar sincer nu cunosc nici o firmã din București sau Buzãu care sã vândã calculatoare mai ieftine. Va trebui sã iei niște oferte de la diverse firme și sã le compari!

OK! We will not forget to Jump To The Next LEVEL!

Servus!

Truca Alexandru – Călărași

Hello there!

Vă scriu un călărășean de 11 ani și 6 luni. Vreau să vă spun că sunt un mare fan al revistei LEVEL. Primul număr cumpărat de mine a fost 3/97. Apoi am reușit să găsesc și numărul 2/97. E prima oară când vă scriu și vreau să vă spun că în fiecare lună mă bucur de revistă și de demo-urile de pe CD. Sunt un gamer de stil mai vechi: îmi plac jocurile vechi dar și din cele nou apărute. De aceea mă bucur de demo-urile de pe CD-urile voastre și de jocurile full.

Vreau să vă întreb dacă știți de unde pot să-mi iau jocul full SCARS și Motorhead. Și vreau să știu și cam cât ar costa. Com v-am scris, îmi plac jocurile vechi. Ador „AlienII”, „Mortal Kombat I”, și „Mortal Kombat II”.

O sugestie: Eu cred că la concursuri, în numărul în care sunt scriși câștigătorii ar trebui să fie scris și răspunsul corect.

În multe dintre scrisorile primite de voi și publicate sunteți criticați că aveți probleme cu ortografia. Eu cred că nu aveți prea multe, ci chiar foarte puține, așa că nu vă faceți probleme.

Eu cred că LEVEL este cea mai cool revistă pe care o știu și pe care am citit-o. Să știți că pe lângă mine mai aveți un nou prieten și fan: Adi Craiu. Eu am reușit să-l fac să cumpere fiecare număr LEVEL și să se lase de PC Gaming. În clasa mea sunt mulți fani ai revistei LEVEL și când o să vreți să vă lăudați altor reviste că aveți mai mulți fani atunci să spuneți:

„Noi avem gameri de încredere și la graniță de țară, avem călărășeni alături de noi și ei ne susțin cea mai bună revistă din țară!”. Și așa e!

Aș vrea să vă mai spun câte ceva, ca de exemplu:

„Jump to the next LEVEL!”

„LEVEL RULES!”

„Gameri pentru unul și unul pentru gameri!”

„Happy New Year LEVEL!”

Alexandrito Truca

P.S.: Succes și spor în toate! O să mai auziți de mine.

Salut!

Scrisoarea ta mi-a plăcut extrem de mult și mă bucur într-adevăr că există fani și la capăt de țară. Jocul SCARS se poate cumpăra de la firma UbiSoft din București. Adresa este: Șos. Panduri 31, bl. P2, ap. 25, București; telefon: 01/4111045. Motorhead nu știu de unde l-ai putea cumpăra. Și nu știu nici la ce preț. Pentru jocul SCARS poți cere informații de la adresa pe care ți-am dat-o mai sus. Îți mulțumesc încă o dată pentru scrisoare și... da: „Jump To The Next LEVEL!”.

Servus!

Vlad Gino – Timișoara

Hello LEVEL!

E prima dată când vă scriu și sunt un mare fan al revistei voastre. Revista am cumpărat-o de la primul număr până la numărul din luna aceasta și o s-o mai cumpăr. Aveți cea mai tare revistă din țară și este foarte cool concepută. Ar fi foarte tare dacă ați face și voi niște teste ca și colegii voștri de la CHIP. De exemplu, cum ar fi plăcile grafice 3D și dacă ați mai aduga și coperta de pe spatele CD-ului (adică de pe spatele carcasei) voi fi extrem de mulțumit.

Vă rog dacă se poate să publicați un poster cu Commandos, AOE, TR3, Blood2, Carmageddon2, NFSIII sau Half-Life ar fi bestial. Văd că în numărul din ianuarie 1999 nu ați mai introdus MP3-uri și nici DLH-ul pe decembrie. De ce? Este foarte păcat să se renunțe. Am și eu două întrebări:

1. Cine este acest „dERMON”? Că melodile erau de pe albumul LEVEL sau ați scris voi așa?

2. Este cumva de la voi din redacție? Melodiile sunt bestiale!

Ah... era să uit! Xpert '98 de la ATI este tare în jocuri și dacă merge va Voodoo? De exemplu, în Sin sau Half-Life etc.?

Ce mi-ați recomanda: un Voodoo 2 de la Creative sau un Voodoo 2 de la Genius? Nu știți dacă Voodoo 2 de la Genius are vreun joc full? Dacă da, care?

Nu uitați, sunteți cei mai tari și... Jump To The Next LEVEL!!!

Bye, bye!

Hi!

Testele sunt destul de greu de realizat dar vom încerca să facem un test mare cândva în viitor. Să vedem ce putem face și cu posterele. dERMON este un fost colaborator de-al nostru care a realizat niște mp3-uri pentru noi. Voodoo 2 și respectiv Voodoo 3 sunt la ora actuală cele mai tari acceleratoare grafice. Eu personal ți-aș recomanda un Voodoo 2 de la Creative și în general din pachetul de livrare al unei plăci nu face parte nici un joc full.

Pa!

**Coperta pentru
carcasa CD-ului.**



Hotline

Pentru a ne pune întrebări ne găsiți zilnic la sediul redacției între orele 13.00 și 15.00. Sunați la următoarele numere de telefon și cereți cu unul din redactorii revistei LEVEL: 068/150.886; 068/153108.

Sugestiile și propunerile dumneavoastră sunt binevenite!

LEVEL

Contents

Aliens vs Predator • Alpha Centauri • Aslan
Dark Vengeance • Deer Avenger • FIFA 99
• glDOOM • Gangsters • Myth 2 • Resident Evil 2
• StarWars: Rogue Squadron • Test Drive 5 • Thief
• Tonic Trouble • Trosspasser • Warhammer: Chaos Gate

VTCD VIDEOTON

Székesfehérvár Aszalvölgyi út 7.

Compact Disc Factory Ltd.

Hungary

10 YEARS

IN THE CD INDUSTRY...



**COMPACT DISC
COMPACT TECHNOLOGY
COMPACT SERVICE**

VIDEOTON

H-8001 Székesfehérvár P.O.B.: 175 Tel.: (36-22) 329-132 Fax: (36-22) 329-133 E-mail: vted@mail.datanet.hu www.vted.hu



JUMP TO THE NEXT





**Probleme cu calculatorul? Te enervează? E dușmanul tău?
Fii calm. Nu rezolvi nimic cu violența.**

Citește revista **CHIP !**